3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



Vol.36 ◆寂静岭 2◆机战 α for DC◆皇牌空战 4◆吸血诡夜◆吉翁前线◆脱狱潜龙

游戏机实用技术

11 2001年8月A
TV GAME半月刊

《VR战士4》VS.《铁拳4》

《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》

《索尼克大冒险2》最速爆机攻略

《恶魔城 月之轮回》100% 攻略

《最终幻想X》新角色及特技介绍

ISSN 1008-0600



本期赠送《最终幻想Ⅶ》黄金珍藏攻略别册

说说《铁拳》

如果说《铁拳》的推出是NAMCO给3D格斗游戏领域注入了一股新鲜血液的话，那么《铁拳2》的推出则是确定了“《铁拳》系列”在3D格斗游戏领域与SEGA“《VR战士》系列”分庭抗礼、平分天下的优势地位。1998年3月26日NAMCO在PS上推出了《铁拳3》，证明了“《铁拳》系列”是家用3D格斗游戏的最高峰！我们看到了“《铁拳》系列”的发展、壮大、成熟。这对于一个游戏来说显得十分难能可贵。因为《铁拳》我喜欢上了NAMCO，敬佩NAMCO严谨制作态度，一丝不苟的精神和它强大的创作实力。可能由于开发时间比较紧张，可能是PS2的开发环境过于苛刻，可能是NAMCO小试牛刀之作……导致“《铁拳》系列”的最新作品PS2版《铁拳TT》在推出之后并没有像以前那样受到玩家热烈的反响。然而这完全不足以作为对“《铁拳》系列”，对NAMCO加以否定的理由，反而让我更加期待《铁拳4》的表现。自从《铁拳4》在E3大展上“若隐若现”，我那颗期待的心就开始加速跳动，开始想象《铁拳4》的音容笑貌。突然有一天编辑部得到了大量关于《铁拳4》的最新情报，众小编欢呼雀跃，一拥而上地去看个究竟，我当然也属于积极分子，第一时间赶到“出事现场”。虽然我看得很认真，但是没有了以往的兴奋和欣喜，不得不承认：《铁拳4》见你的第一面让我感到有点失望！虽然这种失望并不是很彻底。作为《铁拳》系列忠实的拥护者，我不禁在问自己：“NAMCO你怎么了，《铁拳》你要何去何从？”

现在游戏业的竞争空前激烈，各大游戏厂商都在游戏的画面上下足了功夫，妄图在第一时间内就捕获各位玩家们的心。SEGA利用NAOMI2优越的机能开发出全新的《VR战士4》，让人眼前为之一亮。3D格斗的后起之秀TECMO也将自己精心打造的“拳头产品”《死或生3》的赌注押在了XBOX上，没有人再敢小看TECMO的制作实力。那《铁拳4》靠什么呢？从NAMCO已经公布的游戏画面看来仅仅是和《铁拳TT》在同一水平线上或者是略有提高。平心而论《铁拳4》画面表现可称得上十分优秀，然而有了之前《铁拳TT》作为参照，这种进步也就显得不那么明显了。这可能是NAMCO的无奈吧。再从游戏系统上看，在《铁拳4》中首次加入了真实场地效果，利用各种地形可以使用特殊的打击技，这可以说是《铁拳4》一次重大的革新，也是最值得期待的。从《铁拳4》实际测试画面中我看到了许多似曾相识动作，给人多了几分亲切感而同时又少了几分震撼感。虽然单单凭借这些资料现在就对《铁拳4》加以评论还为时过早，但是或多或少也看出了《铁拳4》的隐忧。

据说《铁拳4》预计7月20日推出街机版本，掐指算算也没有多少天了。如果到时候NAMCO让各位看到的《铁拳4》还是那种“新瓶装旧酒”的老样子，不得不说这是对广大《铁拳》拥护者的伤害（严重了！）。

ACE飞行员：“《铁拳》走好，NAMCO保重！”

SOUL：“《铁拳》还需要提高吗？真是的。”

GOUKI：“我爱《铁拳》，我爱《VR战士》……”

——ACE飞行员

寻找新目标的D·S



◆7月份是一个让人又爱又恨的时节，在2001年年中犹豫徘徊的我，究竟何时才能找到新的目标，鼓起奋斗的勇气？

◆最近天气变化无常，时不时出着太阳还在下雨，难道人间有冤情？

◆很想存一点钱，可是对于不善理财的双鱼座的我来说，真的不可能做到吗？

◆作为“《樱大战》系列”完结篇的《樱大战4 —恋爱吧，少女》已经宣布制作了，难道本世纪最初的感动即将到来？

◆对自己提出了这么多问题，看来想要理出一个头绪来，还要继续努力……

很佩服W.H.Y 的GOUKI



◆最近又开始练习《SF3.3》和《VF3tb》，又开始每天和SOUL对练《铁拳3》。

◆接下来的几个月将会是非常忙碌的几个月，算一算从7月起一直到年底，几乎每个月都有自己非常关心的游戏或是主机推出。9月里更有《莎木II》、《寂静岭2》以及任天堂的新主机NGC的发售，只怕到时必须在第一时间有所取舍了。

◆上个月收到号称“中国第一MGSer”的一封来信，内容暂不便透露，不过可以保证的是绝对是广大“MGSer”的福音！此外，这位“中国第一MGSer”也的确是让自己吃了一惊……甚至是有些汗颜……加油啊。

◆一年半以前买的日剧《冰之世界》终于在最近一口气看完了……看过之后还是有一些感悟的，也许有点迟了，但仍向大家推荐。

紫枫の言



■近日气候有些反常，情绪也受到一些影响，不过好在还能够玩玩游戏、看看电影、找朋友谈谈心什么的，日子总算还不至于无聊。但也许这样又会陷入另一种“不断重复”的无聊中去吧，我想。

■好友病情愈发变得严重了，虽然担心，无奈于总不能为其做些什么，“心有余而力不足”大致就是指的这种情况吧，希望她能够早日康复。想对她说：“你其实是个幸福的孩子，如果天下只剩下最后一个人关心你，那个人一定是我！”

■今年真是十分神奇的一年，似乎总有些意料之外的事情发生在自己身上，对于不太遥远的未来，不知是该期待，还是担心，不过作为一个乐观主义者来说，我大多都是会选择前者的。

■上次屋屋在网上发过来的《猪和自以为是的猪》我已经看到了，很感谢你！（抱歉我没有继续回信给你……）

■老编说：“本期无《画廊》。”

出头了！



终于出头了！紫枫的鱼妹终于给我画好了小编形象，我也可以在卷首语里露脸了。不过说些什么呢？一定要是一句有水准的话。不过，说一句有水准的话怎么这么难哪。

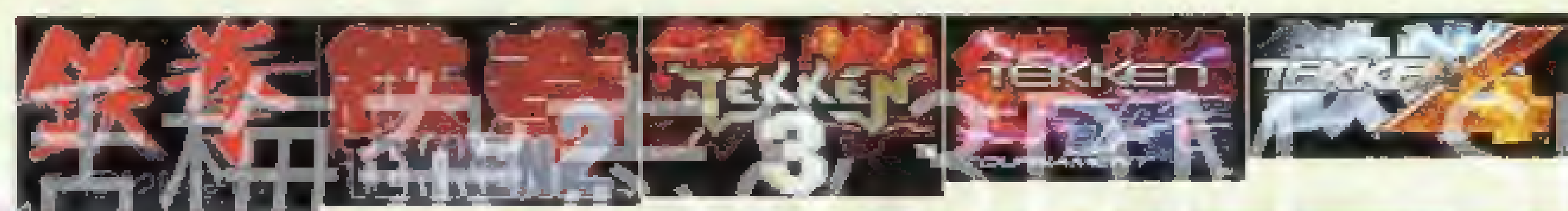
算了，还是介绍一下自己吧，毕竟还有好多读者不认识我。我名叫纱迦，纱迦的纱，纱迦的迦。除了RAC、TAB和大部分SPG外，都是我喜爱的游戏类型。不过虽然本人不喜欢SPG，但并不代表本人不喜欢体育哟，我谈起足球来，GOUKI都只有靠边站的份。在下号称“彩京王”和“街机王”，自然是在这两方面有突出贡献了。（其它魔、霸、神、仙级的称号就不用提了。）什么？你问我上次为什么大赛只得了个第七名？这是因为在下刚好不擅长这个游戏。其实也不能说是不擅长这个游戏，只不过是没有其他小编擅长而已，不信比比其它的FTG看看。

SOUL的“无标题”

★《铁拳4》的公布，让我又重新拿起《铁拳》（《3》和《TT》）操练，最近茶余饭后，总是杀个天昏地暗，现在再次感受到了《铁拳》的博大精深，因为这次开玩，又让我玩出了许多新花样，有了新的体会。

★发现了一个惊人的秘密，“《铁拳》系列”的标题越来越扁了，请看下面，照此推算，N代之后的《铁拳》的标题将变成一条线，哇哈哈哈，我真是天才啊！

★KONAMI的跳舞游戏中有《跳跃大搜查线》的插曲！？虽然《跳》剧半年前才看过，但SOUL却很有一种怀念的感觉，大概自己认为《跳》实在是一部很好看电视剧吧。





目录 VOL.36

content

vol.36 2001-08-01

▶▶ 索引

游戏主机类型

ARC	街机	NGP	SNK16 位掌机
DC	世嘉梦工场	NGPC	SNK16 位彩色掌机
FC	任天堂红白机	PS	索尼 32 位主机
GB	任天堂 8 位掌机	PS2	索尼 128 位主机
GBA	任天堂 32 位掌机	SFC	任天堂 16 位主机
GBC	任天堂 8 位彩色掌机	SS	世嘉土星
MD	世嘉 16 位主机	WS	BANDAI16 位掌机
N64	任天堂 64 位主机	WSC	BANDAI16 位彩色掌机
NGC	任天堂新世代主机	XBOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类	RAC	赛车类
A·RPG	动作角色扮演类	RPG	角色扮演类
AVG	冒险类	RTS	即时战略类
ETC	其它类	SLG	策略模拟类
FTG	格斗类	S·RPG	战略角色扮演类
FREE	完全反射视点类	SPT	体育类
MUG	音乐类	STG	射击类
PUZ	益智类	TAB	桌面类

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总　顾　问：李子奇　一编室主任：李海祥　责任编辑：郑　翔
社长／总编：司　马　二编室主任：徐瑞金　编　辑：杨　晶　张元凯
常务副社长：马　力　三编室主任：郝　飞　徐　飞　刘志逵
编辑部主任：王　义　读者服务：高晓兰　翁美蓉　张志强　王　梓
市场总监：宋宜明　电脑设计：吴　松　康云飞　助理编辑：李昌奇
编　委：刘　洋　庄　杰　韦　波　蔡汝毅　晋　雷　王恩雷　王　超　江永锦　徐　翔　王树彬　王天徽
主　办：甘肃省科学技术协会
出　版：游戏机实用技术杂志社
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发　行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市东岗东路局99号信箱
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378 8659190
传　真：0931-8496387
E-mail：gamedep@public.szptt.net.cn
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2001年8月1日
定　价：人民币8.80元

游戏情报站

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

硬件

SCEI推出四色PS手柄、记忆卡



SCEI近日宣布，他们将推出四种颜色的PS手柄以及记忆卡，这也是PS的手柄与记忆卡首次推出官方的彩色版本。记忆卡将在7月19日发售，售价1800日元；手柄的发售日为8月23日，售价为3300日元。

事件

《MGS2》限定版内容大征集

KCE JAPAN近日在他们的《MGS2》官方网页上开始进行征集《MGS2》限定版内容的活动。根据网页上的说明，《MGS2》的制作小组希望能够有玩家向他们提供意见，以便让他们规划《MGS2》限定版的内容。1998年《MGS》在PS上推出时也曾有过限定版，内容为一本厚达45页的豪华说明书、特制T恤、特制音乐CD、银制士兵铭牌、特制PS记忆卡保护盒。

任天堂对付二手货的做法：延长游戏的周期

不久前日本东京地方法院判决中古游戏（二手游戏）的销售是属于合法行为，引起了众多日本游戏公司的不满，任天堂自然也是其中之一。不过任天堂的社长山内溥在谈到此事时，除了表达对法院判决的不满之外，也认为游戏如果没有充足的乐趣与扩展性，玩家在玩过之后就会脱手，使游戏不可避免地流入中古市场，这样一来中古游戏的问题将永远无法解决。游戏公司惟一要做的事情是让游戏更有乐趣，让玩家舍不得把游戏买掉，这样才能彻底解决中古游戏的问题。目前，任天堂开发中的GBA版《口袋妖怪》就会对应一套新的系统"口袋妖怪卡片e"，让玩家利用卡片随时新增游戏资料，增加角色更多的特技，使得游戏的扩展性变得无穷无尽。游戏预计秋天推出。

E3各项最佳揭晓

日前，E3的各项最佳评选结果终于出炉，一起来看看：

Best of Show（最佳展示）

任天堂NGC主机的展示

Best Original Game（最佳原创游戏）

《Majestic》 PC Electronic Arts

Best PC Game（最佳PC游戏）

《星球大战Galaxies》Sony Online Entertainment/LucasArts

最佳家用主机游戏（Best Console Game）

《合金装备 索立德2 自由之子》 PS2 KONAMI

Best PC Hardware（最佳PC硬件）

GeForce3

Best Console Hardware（最佳家用主机硬件）

任天堂的NGC主机

Best Action Game（最佳动作游戏）

《星球大战 流浪中队II》 NGC Factor 5/LucasArts

Best Action/Adventure Game（最佳动作/冒险游戏）

《合金装备 索立德2 自由之子》 PS2 KONAMI

Best Fighting Game（最佳对战游戏）

《任天堂全明星大乱斗DX》 NGC 任天堂

Best Role Playing Game（最佳角色扮演游戏）

《永无冬日》PC BioWare/Interplay

Best Racing Game（最佳赛车游戏）

《GT赛车3 A-规格》 PS2 SCEI

Best Simulation Game（最佳模拟游戏）

《模拟人生在线》 PC Maxis/Electronic Arts

Best Sports Game（最佳体育游戏）

《托尼·霍克职业滑板3》 PS2 Neversoft Entertainment/Shaba/Activision

Best Strategy Game（最佳策略游戏）

《神话时代》 PC Ensemble Studios/Microsoft

Best Puzzle/Trivia/Parlor Game（最佳益智游戏）

《Pikimin》 NGC 任天堂

Best Online Multiplayer Game（最佳网络游戏）

《星球大战Galaxies》PC Sony Online Entertainment/LucasArts

特别奖

《荣誉的勋章》 PC 2015 Inc./Electronic Arts

SQUARE谈梦幻新作《王国之心》

本刊曾报道过SQUARE与迪斯尼将合作开发一款PS2的RPG《王国之心》，这个梦幻组合自然吸引了相当多玩家的目光。日前游戏的制作人兼角色设计野村哲也接受了媒体访问，重点如下：

◎在开发《最终幻想Ⅷ》期间，坂口博信就已经计划与迪斯尼合作开发一款游戏，野村哲也对这个企划非常有兴趣，便自告奋勇接了这个企划。

◎之所以将这款游戏取名为《王国之心》，是因为此作在保留游戏原创性的基础上又能保持迪斯尼动画的风采，让玩家感觉好像在童话王国一般，故取名为《王国之心》。

◎一开始本来打算使用唐老鸭或古菲狗当主角，不过感觉没什么特色，于是野村哲也便设计了一位原创男主角索拉（Sora），他因为捡到一把能开启童话世界的钥匙，从而进入了童话世界并接受唐老鸭的委托，与迪斯尼的动画明星一起探险解救童话王国。

◎因为迪斯尼的动画已经是公认的经典，所以游戏开发最大的难点就是如何把这些2D动画明星角色制作成3D模型，又不失原本2D的感觉。为此开发人员花了整整半年的时间整天观摩迪斯尼动画，希望能探索出精髓。

◎在营造游戏场景方面，为了配合迪斯尼动画的风格设计出合适的3D场景，制作小组着实花了一番工夫，尤其是大自然的场景。

◎游戏战斗场景充满动作性，除了栩栩如生的动作外，己方角色间还会相互支援、相互掩护。另外活泼的表情让整个战斗过程充满乐趣，不管是我方或敌方角色都十分生动。

◎因为迪斯尼有太多的动画明星，因此除了目前公布的之外，玩家在玩到这款游戏时还会发现更多的惊喜。

◎目前公布的游戏画面都还只是初期的开发画面，游戏成品将会有更好的表现。

PS2主机价格再次下调

SCEI宣布，从6月29日起，30000型的PS2主机价格将会正式下调，售价会由原来的39800日元下调到35000日元。而之前推出的"Playstation 2 GT3 Racing Pack"的售价39800日元会维持不变。业内人士分析到今年9

月当任天堂新主机NGC正式推出的时候，PS2主机可能会再一次减价。

SCEI的“PS2夏日盛会”

6月27日，SCEI在东京举办了一场名为“PlayStation 2 Party in Summer”的游戏盛会，展出了多款预计在夏天登场的PS2热门游戏，世嘉的天王制作人铃木裕也到场为PS2版的《VR战士4》造势，成为历史性的一刻。展出的游戏名单如下：

游戏	发售日	厂商
《最终幻想X》	7月19日	SQUARE
《大众高尔夫3》	7月26日	SCEI
《鬼泣》	8月23日	CAPCOM
《皇牌空战4 破碎的天空》	9月预定	NAMCO
《Rez》	秋季预定	世嘉
《VR战士4》	发售日未定	世嘉
《铁拳4》	发售日未定	NAMCO

“《最终幻想》系列”的总制作人坂口博信由于忙于《最终幻想 灵魂深处》的工作并没有来到大会现场，不过他仍然通过在大会现场播放录影的方式向与会者介绍了《最终幻想X》的近况。他表示游戏已经完成。《最终幻想X》总计投入了300名开发人员共耗时两年完成，集SQUARE十多年来开发游戏与CG动画的经验之大成，绝对会成为SQUARE最引以为傲的颠峰作品。


大屏幕上播放着《最终幻想X》的宣传动画以及坂口博信的讲话录影。



《鬼泣》的制作人三上真司在会上表示，《鬼泣》是他继“《生化危机》系列”以来所花气力最大的一款游戏，无论是在游戏的内容、创意、动作还是画面都是所有开发成员日以继夜努力的成果，8月23日他有自信会让所有玩家赞不绝口。

小林信典创造了狂卖百万套的“《大众高尔夫》系列”后，最新作《大众高尔夫3》是他耗时3年开发的力作。积累了9年的高尔夫经验，实地考察世界84座高尔夫球场，精细的资料、有趣的游戏玩法，再配合PS2优秀的画面表现力，《大众高尔夫3》将开创高尔夫游戏新里程碑。



一头银发的水口哲也。　游戏的实际画面。

发表了很久的代号“K-Project”的世嘉神秘音乐游戏在大会现场也终于正式公开，游戏的制作者水口哲也在会场上宣布了游戏的正式名称——《Rez》，这是一款结合了音乐与射击要素的新形态游戏，依照游戏的旋律会产生敌人，而打倒敌人产生的声音与音乐旋律搭配，又能谱成完整的乐曲。游戏的画面表现也充满印象派的前卫风格，绝对是一款值得注意的游戏。预计今年秋天发售，并会推出PS2和DC版。

最后是整个大会的压轴戏——两大超人气3D格斗游戏的同时公布：《VR战士4》与《铁拳4》。

先由《铁拳4》的制作者中谷先生为与会者解说《铁拳4》的一些特性（请参看“前线狙击”部分），他表示在街机版本完成之后制作小组就会立即投入PS2版的开发工作中。而世嘉天王制作人铃木裕的到场更是代表着世嘉跨平台发展的决心。利用NAOMI2基板开发的《VR战士4》除了在街机领域与《铁拳4》存在着相互竞争、刺激双方进步外，这场“战斗”也将首次延续到同一台主机上！而两位制作人的握手也是整个大会中最令人感动的时刻！



两位大牌制作人将在PS2上“同场竞技”。

樱大战——最后的辉煌！！

2002年春Dreamcast最后的超大作《樱大战4》

以及该游戏的电影化——12月22日将公开剧场版《樱大战～活动写真》

文：特约撰稿人 吉川明静


众人合影

世嘉日前公开发表了其超人气游戏“《樱大战》系列”的最新作《樱大战4～恋爱吧，少女》，这款游戏将在2002年春天于DC上发售，成为该主机一首感人至深的绝唱。

此外，《樱大战》终于也作出了电影化的决定，将在12月22日由东映电影公司公开放映。这部高品质的电影由Production I.G担当制作，该公司曾制作过《樱大战2》及《樱大战3》的动画，电影作品则有著名的《人狼》。


向大家解释着“实现了梦幻般的电影化”的广井王子。

这次记者会是在帝国旅馆的“樱花厅”举办的。著名的广井王子在发言的一开始说道：“帝国旅馆、樱花厅，这两者都早已令我心动不已，这次藉着《樱大战》电影版的发布，终于完成了来此地的心愿（笑）。这部电影采用了CG与动画的相互融合技术，视觉效果绝对不低于游戏的水准。”


《樱花大战4》将是迄今为止的集大成之作。

《樱大战3》的开场动画的质素之高令许多人为之赞叹，负责制作的Production I.G的石川光久说道：“过去我们都以为游戏中那种高质量的影像只有在显示器上才能够实现，在巨大的电影屏幕上无法达成同样效果。但经过我们150%的努力，完成度已经相当之高了，虽然制作非常辛苦，但想到正在创作一部前所未有的作品，我们就会觉得很幸福。”

在这之后公布的一部分电影影像中，大家看到了很多近似于《樱大战3》开场动画中那种围绕角色镜头回转的场景，具有这种特征的效果无疑是依靠最先进的数码技术制成的，迫力和震撼感十足。CG和动画融合之妙已经令人无法再加以区分。看来这部剧场版无疑是十分值得期待的。



剧场版海报

香山哲就今后该游戏系列发表讲话道：“之前我们宣布2002年将在PS2上推出《樱大战》，此外我们还进行着其它的计划，真正意义上点缀DC的最后的《樱大战》作品将会诞生。”之后，由广井王子和游戏制作担当的OVERWORKS的大场规胜进行了详细说明。

第一部作品是GAMEBOY COLOR上的

新作《樱大战GB2 thunder volt作战》，由世嘉亲自制作发售。这部RPG游戏内容以玩家作为帝国华击团的一员与敌人战斗为主线，在游戏中玩家可以救助街上的人们，并可使用得到的部件对光武进行强化升级。



声优们

接着是DC真正意义上最后的大作——《樱大战4～恋爱吧，少女》。这部作品将是DC上最后一部《樱大战》。广井王子对此解释道："从没有人说过《樱大战3》是DC上该系列的最后一作，而这次才是真正《樱大战》的完结篇。我们争取在2002年春天能够发售这款游戏，虽然非常艰苦，但我们至少已经将剧本完全完成了。"



剧场版一幕

《樱大战4》不仅仅是对迄今为止系列故事的一个大完结，曾经出现过的角色们更将全部登场，各自有着不同的剧情分歧和精彩情节。游戏系统据说是以《樱大战3》为基础，那想来应该不会有较大的变化。



今夏《樱花大战歌谣show 海神别庄》中二人的造型。

此外，在游戏的最后还能够从帝国华击团和巴黎华击团中挑选队员，组成自己独有的华击团（暂定名为"大神华击团"）。

最后公布的便是如《咕噜咕噜温泉2》那样使用游戏异平台互动技术的团体游戏《樱大战Online》（暂名），这款游戏将在12月发售DC版，今后还将发售PS2版和PC版。详细内容虽然至今不明，但据悉将分为"帝都版"和"巴黎版"两个版本发售。



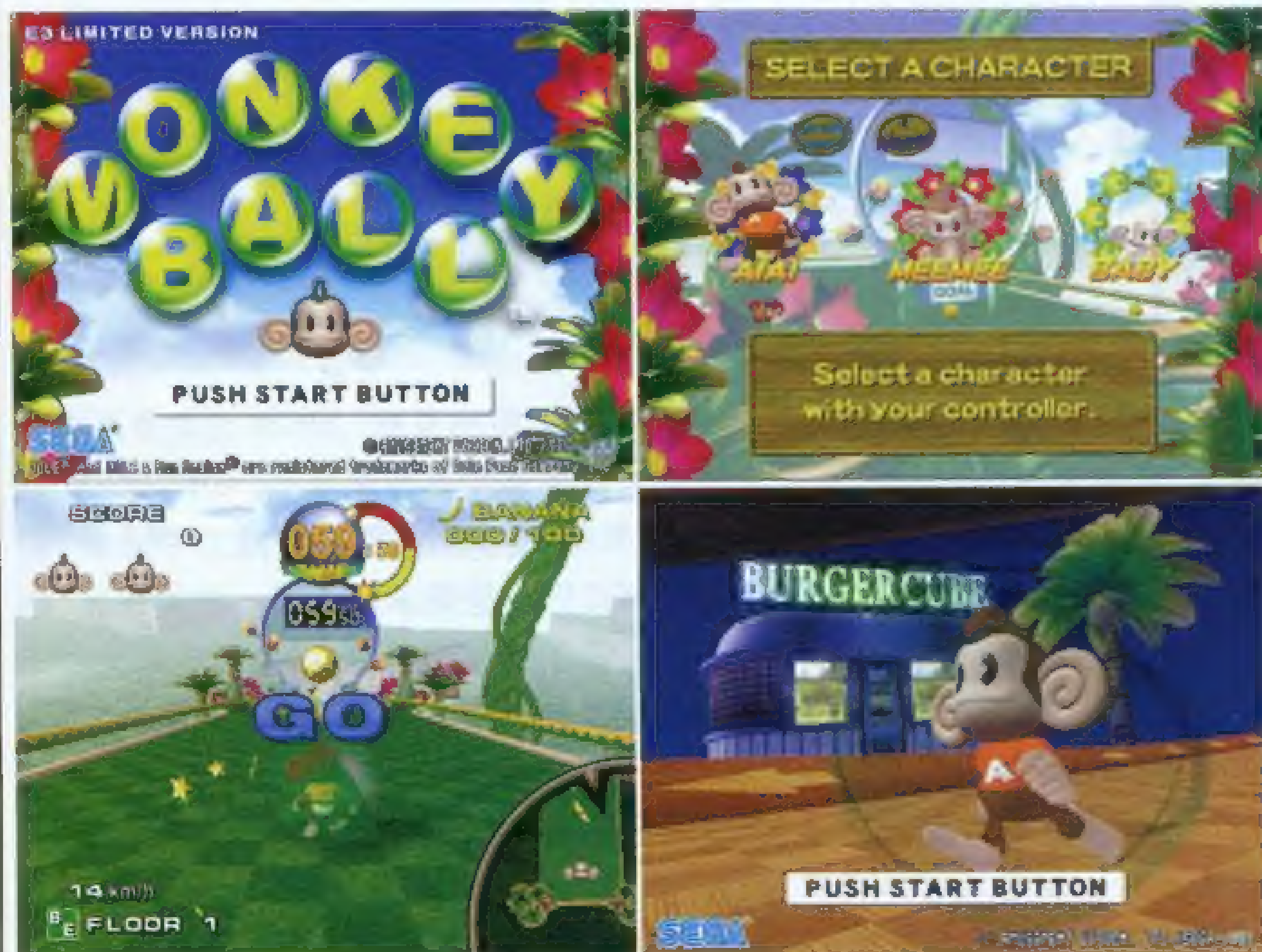
恳亲会会场上展示的周边商品

软件

世嘉的首个NGC游戏《SUPER MONKEY BALL》与NGC同日推出

由世嘉的子公司AMUSEMENT VISION开发的动作游戏《SUPER MONKEY BALL》由于开发进度相当理想，日前公司的发言人宣布游戏将会与NGC主机同步推出。

《SUPER MONKEY BALL》是一款以猴子为主题的动作游戏，在游戏内，玩者将从四只拥有不同特性的猴子中选出一只进行游戏，只要不断控制猴子移动的方向，从而将路上的香蕉逐一取得便可成功过关。与街机版本相比，NGC版将会新增多个原创模式，当中包括"PARTY GAME MODE"、"RACE MODE"以及"FIGHT MODE"。此外，游戏也支持最多四名玩者同时对战。



《永恒的阿卡迪亚》续集确认已在开发中

世嘉子公司OverWorks负责人大场规胜在最近的一次访问中说明了该公司未来的主要动向。首先是DC的人气角色扮演游戏《永恒的阿卡迪亚》，他表示OverWorks确实已经在着手开发《永恒的阿卡迪亚》的续集。但是，他无法向DC的玩家保证这款续集一定会出现在DC上，目前OverWorks正在针对这款游戏将使用的平台进行评估。

另一方面，他也提到了世嘉的经典动作游戏《忍者丸太郎》和《格斗三人组》，他表示很有兴趣让这两个系列游戏复活，不过同样地，OverWorks目前尚未决定要在哪个平台上开发这些游戏。

《木乃伊归来》PS2版画面公布

《木乃伊归来》（又译作《木乃伊2》在全球火爆上映后，环球电影公司旗下的Universal Interactive Studios顺着这股热浪公布了PS2版《木乃伊归来》的游戏画面。游戏将忠实再现电影原作的情节，角色的造型也完全取材自电影。这款游戏的日版将由KONAMI代理发行，发售日未定。



短消息

■ CAPCOM日前公布了三款GBA游戏的制作消息。

《街霸ZERO3 ↑》：系列的最新作品，移植版本将会加入对应GBA的新要素，登场的人物将超过30人。发售日未定。

《龙战士2～使命之子～》：将完全再现SFC版的一切，发售日未定。

《洛克人EXE2》：故事将延续前作，光热斗仍将是游戏的主角。

近期重要游戏发售日

PS

日期	游戏	类型	厂商
8月2日	《SUMMON NIGHT 2》	RPG	BANPRESTO
8月9日	《逢魔之时》	RPG	VICTOR INTERACTION SOFTWARE

PS2

日期	游戏	类型	厂商
7月19日	《最终幻想X》	RPG	SQUARE
7月26日	《梦幻骑士II》	RPG	ATLUS
7月26日	《THE FEAR》	AVG	ENIX
7月26日	《大众高尔夫3》	SPG	SCEI

DC

日期	游戏	类型	厂商
7月12日	《重金属》	FTG	CAPCOM
7月12日	《卡片召唤师II》	TAB	大宫SOFT
7月26日	《火焰圣母》	AVG	广美/STUDIOLINE
7月26日	《OUTTRIGER》	FPS	世嘉
7月26日	《玛莉与艾莉的炼金术士FOR DC》	RPG	COOL KIDS
7月26日	《漫画同人会》	RPG	AQUA PLUS
7月26日	《超级机器人大战α for DC》	SLG	BANPRESTO
7月26日	《梦之翼-FATE OF HEART-》	AVG	KID

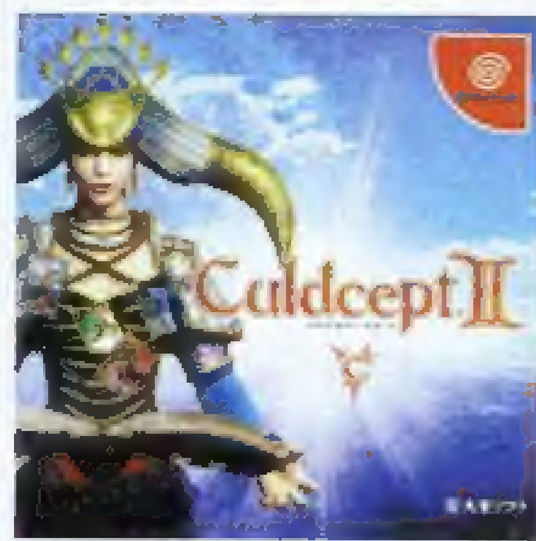
GBA

日期	游戏	类型	厂商
7月13日	《超级街头霸王II X挑战者》	FTG	CAPCOM
7月19日	《风之克罗诺亚 梦见帝国》	ACT	NAMCO
7月21日	《马里奥赛车ADV》	RAC	任天堂
8月1日	《黄金太阳》	RPG	任天堂

游戏发售日变更：

日期	游戏	类型	厂商
9月6日	《吉翁前线 机动战士高达0079》	SLG	BANDAI

文：特约撰稿人 LEO


《卡片召唤师Ⅱ》


《漫画同人会》



《莎木US》



《OUTTRIGER》



《梦幻骑士Ⅱ》



《THE FEAR》

跨平台，大势所趋

随着年内XBOX和NGC的相继发售，又一轮主机大战也即将爆发。而对于游戏软件商来说，在几台主机里选对一台主机加入其中恐怕比什么都重要，但，又比什么都难。

于是，在硬件老大们胜负未分之时，还是选择跨平台吧！

看看NAMCO和SQUARE的赤字连连，再瞧瞧人家KONAMI和CAPCOM业绩喜人，还有现在势头正旺的超级游戏软件商世嘉，也是一片欣欣向荣之势，这其中的奥秘现在谁都能说清楚是怎么一回事。

SQUARE和NAMCO上个财政年度大幅赤字，和全力为PS2开发游戏不无关系。如果它们能为其它的主机多开发点游戏，那它们的赤字一定不会有现在那么多。KONAMI和CAPCOM都是多平台战略的拥护者，在DC、N64、PS2、GBC等主机上都开发了不少的游戏，这对它们的财政收入增加帮助是很大的。

要是细究起游戏软件商们纷纷跨平台发展的原因，那其实也简单得很，只要从一个软件商选择一台主机时要考虑到的三大问题入手就可以了。

第一个是软件在平台上的制作成本。

花一角钱买一张破信纸然后用一支破铅笔码成一篇游戏心得投给《游戏机实用技术》，被采用，得到稿费XXX。

花五块钱买一叠香水信纸然后用派克金笔书下一篇游戏心得投给《游戏机实用技术》，被采用，得到稿费XXX。

（暗自想）"嗯……哪一个比较划算一点？"

同一个游戏，内涵不变的情况下，成本低一点总是好的。Smilebit对原本打算在PS2上推出的三款游戏改为在XBOX上推出所作的解释是：XBOX能够让这三款游戏有更好的表现，所以……云云。不过，除了"让游戏有更好的表现"这一"机能事实"之外，Smilebit更看中的可能还是XBOX基于PC架构的良好的开发环境——得心应手的顺利开发会省下一大笔钱。于是乎，在日本本土广受好评的"《铁甲飞龙》系列"最新作就不得不飞到了XBOX上——毕竟还是稳妥一点好，谁知道玩家们对《铁甲飞龙》是否还心存留恋呢？为了一个前途未明的游戏投入太多，并不符合经济的原则。所以一些不知道玩家接受度如何的游戏，还是放到制作成本低点的主机上为好。说句形象点的话，就叫做短线，赚快钱。

软件的制作成本，绝对是软件厂商选择平台的前提之一。

第二个是主机用户中LIGHT USER和CORE USER的构成比例。

"喂！你为什么不给我做《梦幻之星在线》？"SCE冲着Sonic Team大声地喊着（情绪不明），"你知不知道现在我在全球已拥有了1000万的用户，啊？！哪怕到时只有5%的用户选择了你们的这款在线游戏，那也是一个了不起的数字！""你冲我喊也没用，"Sonic Team平静地回答道："凭良心，你的1000万用户中有多少是每天玩游戏在二小时以上的？又有多少是肯花一笔钱再买网卡、硬盘，之后付费在网上玩游戏的？"

"这个……"

"你不知道现在的玩家有LIGHT USER与CORE USER之分吗？我将我们的网络游戏定名为'《梦幻之星在线》'，并在'聚集了最多的CORE USER'的DC上推出，销量也不过才30万套多一点，5%？我看恐怕连1%也很难吧？别和我提PlayOnline计划，如果SQUARE不把它的那个网络游戏定名为《最终幻想XI》，能引起这么大的关注吗？这不，《最终幻想XII》又是OFFLINE了。"

"那为什么你又将游戏做在毫无基础的NGC上？他们的网络计划甚至还没有完全展开呢。"

"谁让他们想一步到位，使用宽带网卡的？我可不认为真有那么多的人会为了玩网上游戏而专门申请一条宽带网。在NGC的56K网卡上我们的游戏已经能很流畅地运行了。不是说宽带网不好，是时机尚未成熟啊，SCE。"

厂商一定是会做市场研究的，哪种游戏的用户在哪台主机上占多数那是研究得出来的。这台主机的用户多数比较喜欢玩RPG，你硬要在上面推出动作游戏，那销量当然会差了。网络版游戏的收入主要是在用户上网游戏的付费上，一定要用户游戏热情大，当世嘉的主机退出市场后，市场上只剩下任天堂的用户热情是最大的，《PSO》当然是放任天堂上了。就算是《PSO》在PS2上能卖100万又如何？这100万用户如果每天只上网玩一小时，那世嘉还是宁愿《PSO》在NGC上卖50万但用户每天在网上玩超过2小时。毕竟吸引到更多的"软件CORE USER"才是世嘉重新振兴的重点。任天堂用户里CORE USER的比例比PS2的还是高很多很多，开发环境又比PS2优越（只用一个月就可以移植《PSO》！）。这就是《PSO》在NGC上推出的原因了。

而PS2上是LIGHT USER比较多，它的用户选择游戏的基准，首先是从画面效果出发。像《VF4》这种画面效果一流的游戏在PS2上推出，销量一定会比较高。到明年2月份《VF4》在PS2上发售的时候，PS2在全世界的累计销量可能连2000万都不止了，《VF4》成为一个百万级销量的白金大作也不是没有什么可能。

每一个大的游戏软件商，它所推出的游戏总是有很多的种类，既有适合CORE USER用户的游戏也有适合LIGHT USER的游戏。而一部主机，只要它没有垄断市场，那它上面的用户就一定会有以某一类型玩家居多的情形出现。软件厂商们把他们的游戏有选择地放在不同的主机上推出，实际上是一个对他本身，也对大部分用户着想的做法。

第三个是不同主机主机的前景。

一个厂商要把一台主机的软件制作环境完全钻研透，需要投入大量的人力与物力。如果是PS2这种开发软件本来就比较困难的主机就更甚。很简单的道理，连SCEI本身，也要到今年才能推出一个算是发挥出PS2机能的游戏《GT3》，其它中小型的厂商就更不用提。如果一个厂商贸然把所有的精力都投入到为某一台主机制作软件上，万一这台主机在市场上失败，那对这个厂商带来的负面影响绝对是深远的。

问题就来了，现在市场上三台主机各有优点：PS2拥有比较雄厚的市场基础和PS时代在用户心目中打下的良好形象；NGC是拥有简单便利的开发系统以及广大的低年龄层用户；XBOX则是拥有最强的机能以及开发环境接近PC的好处。而且三台主机的定位也不太相同，很可能在一年半载内都是出现三分天下的局面，最后的胜负，只能看最后谁能在保持自己的市场领域不被别人侵蚀的情况下去成功地侵入对方的市场领域而已。

可是，至少在目前，这三台主机的前景仍不明朗，厂商们既不能持观望态度（因为钱总是要赚的），又不能孤注一掷只选定一台主机，所以越来越多的厂商跨平台发展，其实也是迫不得已之举。

结论

从目前看来，三大主机可以分成三种不同的派别：XBOX目前是画面优先派，目前它准备发售的游戏主要是靠高质量的画面来吸引LIGHT USER，缺少有内涵有深度的游戏；SONY在经过PS的成功后已经转变成为中间派，游戏既有画面优先的又有内涵足够的；NGC仍然是秉承任天堂一向的宗旨，以能带给游戏者最大的乐趣为最大追求。有了这样的前提，各游戏公司为各主机推出游戏的时候也就一定要考虑到三大主机的特有特性。只有把合适某台主机用户群的游戏放在这台主机上推出，才能获得最好的效果。

在平衡了软件制作成本、潜在用户群和未来前景这三方面要素之后，目前的三台已发售或者即将发售的主机里，其实并没有一台是有真正的优势。正因为如此，跨平台发展，在目前新世代的主机战争结果还没有明朗之前，恐怕还是这两年大部分厂商在软件制作上的必然策略。

TEKKEN 4

VS.

Virtua Fighter 4

梦幻竞技的格斗之夏

CAPCOM VS. SNK 2

MILLIONAIRE FIGHTING 2001



南梦宫时隔4年的系列最新作！



开发度 **60%!!** 推出日 **7月20日**

系列 晚好久的 特性

说得过于保守了 难道7月20日不能如期推出？

使用基板 **SYSTEM246**

可以看出《铁拳4》的创作理念仍然和前几作相同，也就

从“3”到“4”的进化！《铁拳4》VS.《VR战士4》

两大3D格斗巨作将在街机和PS2上同台竞技



世嘉时隔5年的系列最新作，将在最强的街机基板上火热登场！



开发度 **90%!!** 推出日 **8月6日**

经过两次大规模的店头实机测试，现在游戏的完成度已经

VF.NET 开发组为40人

使用基板 **NAOMI2**

世嘉的最新基板NAOMI2，由世嘉、Videologic、日立、NEC

POWERED BY NAOMI2！

《铁拳》的历史！

时间	事件
1994年12月	《铁拳》诞生
1995年3月31日	PS版《铁拳》发售
1995年夏	街机版《铁拳2》推出
1995年秋	《铁拳2》改良版《铁拳2 Ver.B》推出
1996年3月29日	PS版《铁拳2》发售
1997年夏	街机版《铁拳3》推出
1998年3月26日	PS版《铁拳3》发售
1999春	街机版《铁拳TT》推出
2000年3月30日	PS2版《铁拳TT》发售
2001年7月20日	街机版《铁拳4》，即将推出

《铁拳》



冷酷的空手道格斗家三岛一八，热血格斗家[illegible]



初代《铁拳》人物现在看来，是有点幼稚。



[illegible]但它同样博大精深的动作设定和它自身独有的那绝妙创新，尤其是破天荒地采用对应人体四肢的左右拳、左右脚的4键设定，令业界整个业界瞩目。接下[illegible]

[illegible]注定决定要与家用机版的极密切的关系。



《铁拳2》

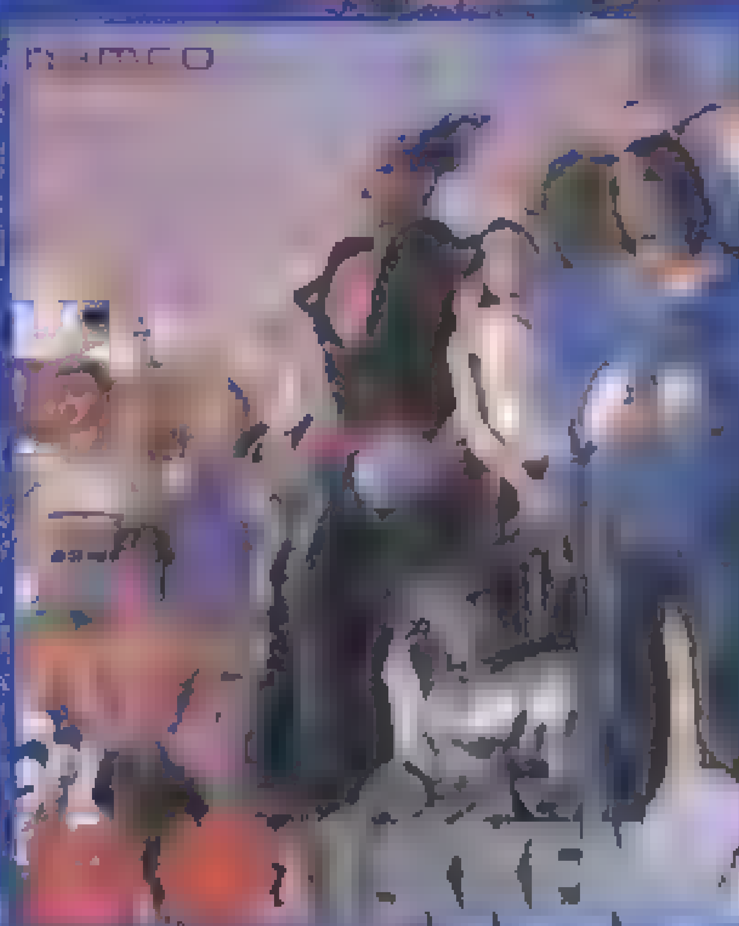


[illegible]的《铁拳2》就登场了，在进一步塑造自身个性的同时，仍然在一些重要的地方大胆地吸收《VR战士2》的成功要素。自动防御、防御不能技、



反投技、背后投、返技等等，《铁拳[illegible]市场中完全取得了自己的地位。

1995年秋，[illegible]Ver.B》登场，从各个中BOSS到最后的总BOSS等隐藏角色都能够使用，可使用的[illegible]史上最成功的格斗游戏之一。



由《铁拳2》开始，人物更有个性，[illegible]成熟。



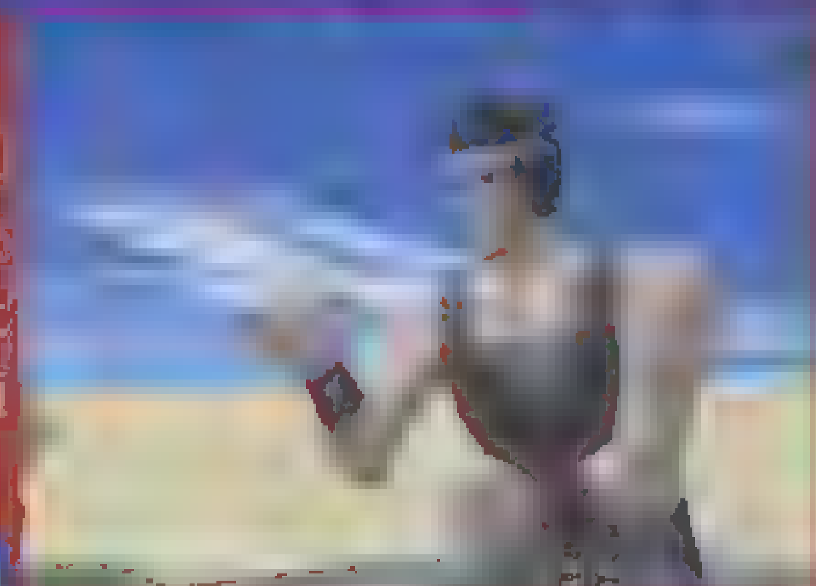
有着众多人物可以选择《铁拳》系列，追求娱乐性的表现之一。

THE HISTORY OF TEKKEN

THE HISTORY OF VIRTUA FIGHTER

1993年11月 《VR战士》

1993年11月，世嘉AM2推出了史上第一款3D格斗游戏——《VR战士》。这款游戏带来的理念可以说是划时代的，从此，格斗游戏开创了一块新的领域——3D格斗。



[illegible]初看到这款游戏时的[illegible]



如果你接触《VR战士》的过程是从静止图片开始的话，可能会经[illegible]看静止的图片，你是无法从那些由[illegible]受到什么的，不过一旦你实实在在地看到或是玩到游戏，你就会被这些角色的动作、反应所震惊了——那流畅的动作怎么这么像真人！三按键再加上八方向的摇杆，就能让角色做出丰富多彩的动作，这在当时来看，简直就是不可想像的。







次年推出的REMIX版本画面有所增强，角色选择画面时采用的是原画设定

1994年11月 《VR战士2》



《VR战士》受到了玩家们的喜爱，世嘉AM2需要做的自然是推出续作。时隔一年，《VR战士[illegible]为后盾，游戏的画面表现力比起前作好了一大截，并且更难能可贵的是，制作小组在短短一年时间里对于游戏的平衡性以及操作系统方面进行了大幅的改进。如果说《VR战士》是开创3D格斗游戏的里程碑，那么日本玩家虔诚将它称之为"金字塔塔尖"，应该足以说明此作在玩家们心中的地位了。并且由[illegible]一些玩家念念不忘，在网上的主题讨论区仍然很有人气呢。据称《VR战士4》将回归《VR战士2》的感觉，这对于那部分玩家来说的确是一个天大的福音。

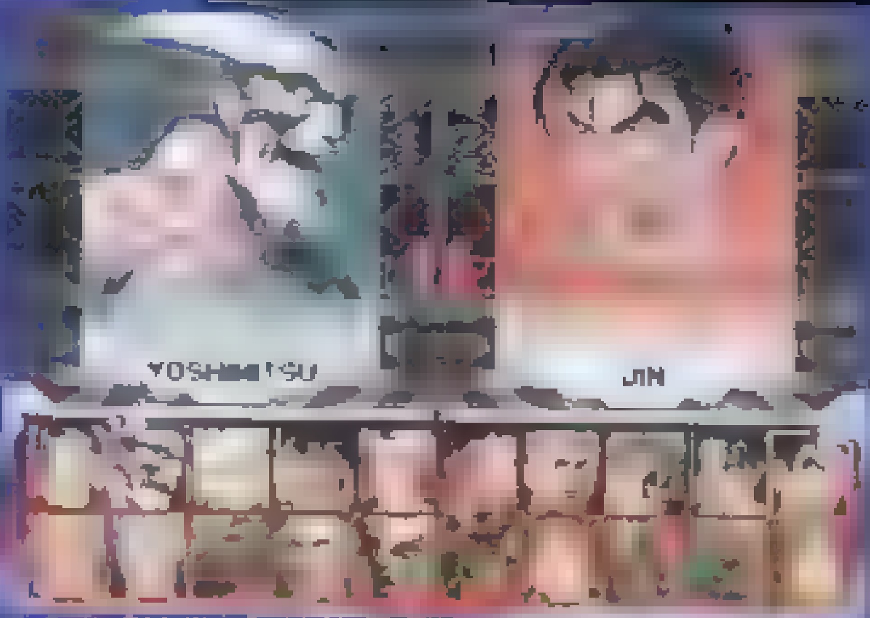


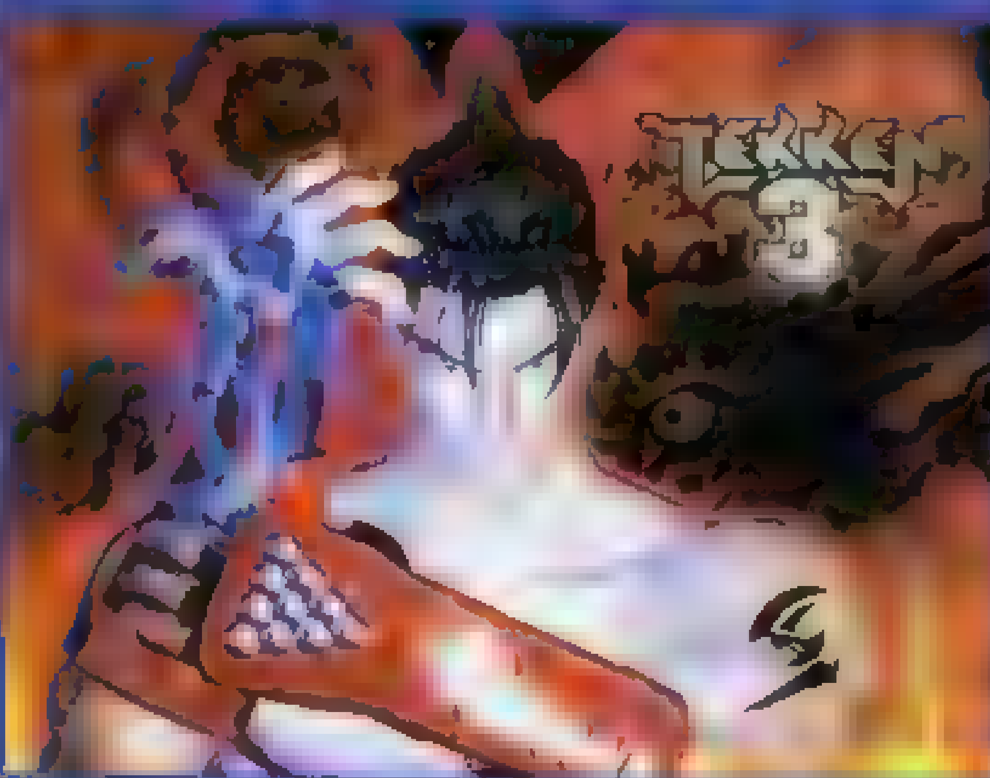


《铁拳3》

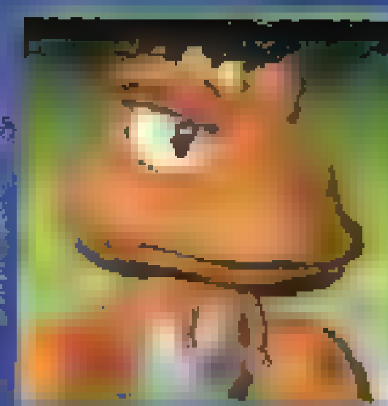


[illegible]街机版《VR战士3》登场，在游戏的画面表[illegible]一次，《铁拳》系列没有跟进，而是避开了在游戏画面表现技术的竞争。在[illegible]己开发的最先进基板，而仍然采用了PS互换基板的SYS11推出，成本[illegible]抢占了应有的市场。在游戏性方[illegible]《铁拳》系列的游戏性真正博大精深起来，人物方面的大换血也让《铁拳3》给人耳目一新的感觉。《铁拳》系列也第一次使用MOTION CAPTURE技术制作游戏，让《铁拳3》的动作更具真实感。





1998年3月26日，PS版《铁拳3》发售，其超高的移植度再一次让业界震惊，各种PS版独有的追加要素让人[illegible]家用机移植策略，取得了巨大的成功。





《铁拳TT》

自《VR战士3》推出组队战的《TB》版后，《铁拳3》的组队战版就一直受到众《铁拳》迷的期待。1999年春，街机版《铁拳TT》以外传形式登场[illegible]的二对二TAG模式，超越时代的前作《铁拳》的众多人物汇集一堂[illegible]系列，持续保持人气。



2000年3月30日，PS2版《铁拳TT》，充分利用到PS2机能的游戏画[illegible]



THE HISTORY OF TEKKEN

THE HISTORY OF VIRTUA FIGHTER

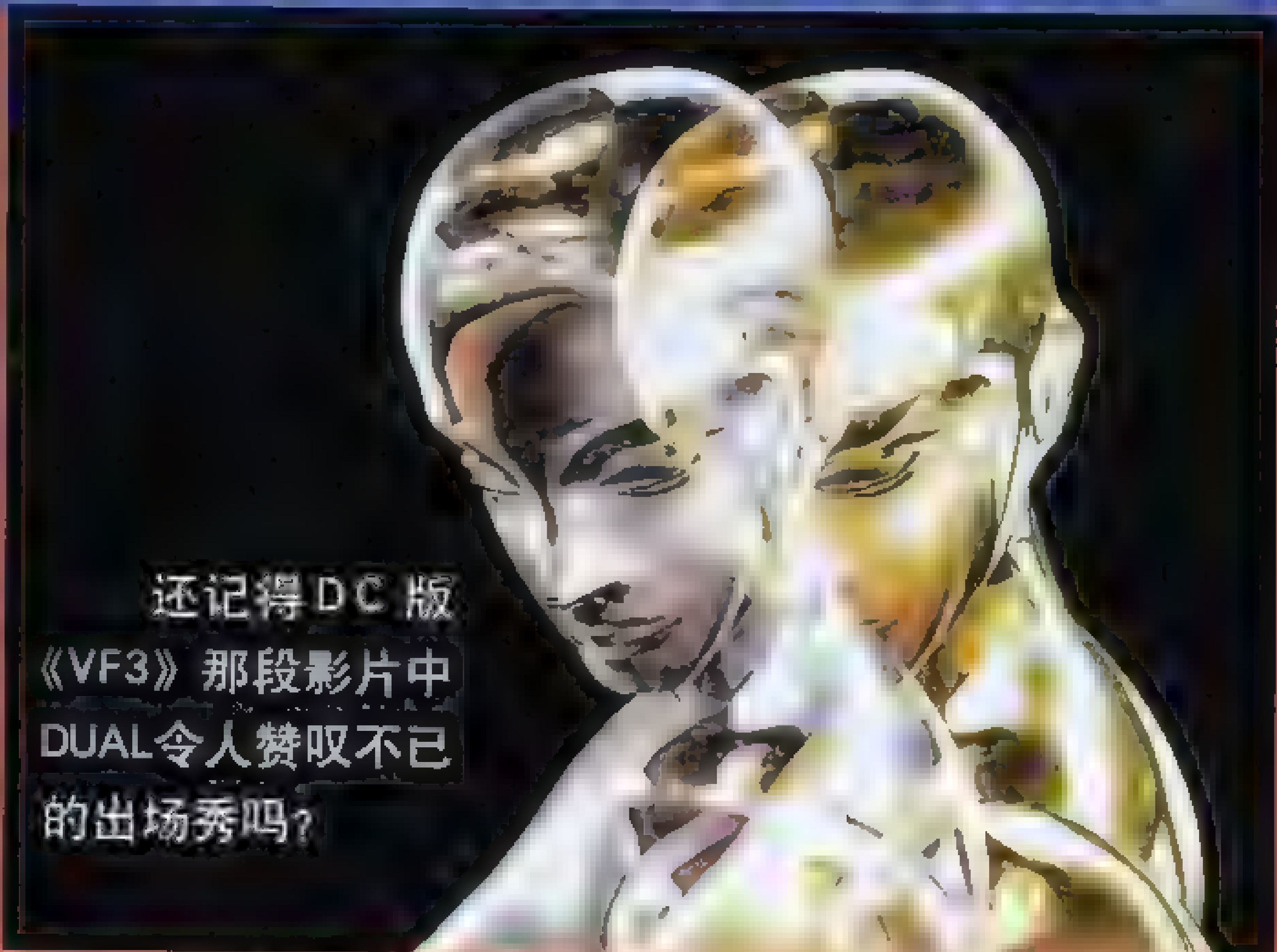
1996年9月 《VR战士3》



时隔近二年，就在世嘉发表了新一代基板MODEL 3之后，《VR战士3》正式推出。伴随着世嘉的街机技术发展起来的"3"是什么样的呢？玩过DC版《VR战士3》的玩家一定还记得那段《VR战士[illegible]梅小路葵的那段"表演"，在现在看来也仍然让人对AM2的技术实力赞叹不已。为了开拓用户群，制作小组对游戏的操作系统进行[illegible]







还记得DC版《VF3》那段影片中DUAL令人赞叹不已的出场秀吗？



加了一个能够做出躲闪动作的"E键"，目的[illegible]使得游戏的变化更加丰富，对玩家采用战[illegible]一概念引入3D格斗游戏当中，玩家[illegible]



铁拳4

ARC	NAMCO	3DFTG	1～2人
SYSTEM246	预定2001年7月20日推出		

The Fight of Your Life Begins Here...

《铁拳4》故事背景、角色背景全介绍

会对《铁拳4》有更……

待下一期的《前线狙击》。

背景故事

◆三岛一八再次登场？！

◆第四次铁拳比赛为何而办？

◆第四次铁拳比赛的优胜者可以得到的是……

两年前（《铁拳3》），平八没能捉到斗神（OGRE）。

但他并不想放弃，平八命令他的研究专家们去收集ORGE（或者是……

神的基因和自己进行结合的方……

他们还需要另外一个基因，就是恶魔基因（DEVIL GENE），只有得到恶魔……

因组就是缺少恶魔基因，但是他明白谁有……

风间仁！

仁，在第三届铁拳大赛（THE KING OF IRON FIST……

凭着恶魔之身，他击倒了平八，之后飞走……

大会之后，仁下落不明。

三岛平八的野心不断膨大

经过确认，这张照片里的人物就是一八，也就是20年前他亲自扔进火山里的自己的亲生儿子。平八立即将自己的所有资源转向对这具尸体的搜索，这场搜索最终让平八发现了G公司（G-CORPORATION），一家在遗传子工程学领域具有前所未有的领先水平的应用生物学（把生物形态或生物学……

……中会以什么样的方式登场

G公司已经找到了那具尸体，还分析……

……创造一种新的生命形态的研究当中，而一八的尸体和研究数据则被分别保存在G公司的内布拉斯加州（美国）和尼泊尔两地的研究室中。

12月25日，星期五，圣诞节，铁拳众（TEKKEN FORCE，平八的军队）袭击了G公司戒备森严的尼泊尔研究室，建筑物的顶端被削去，存储着剩余数据的电脑文件服务器也被一群重型直升机空运走。

同时另一支由平八亲自率领的……队伍，侵入了G公司在内布拉斯加州的地下研究所——三岛一八的尸体存放处。当平八在直升机上观察时，他很快就发现情况完全不同于尼泊尔那边，在内布拉……

……波铁拳众部队被一举消灭……

……了，那就是自己的儿子三岛一八！

……三岛财阀……

……息的可怜的手下……

三岛平八的首席科学顾问亚伯告诉平八应该尽快想办法捉到一八……消去怒气的平八很快就想了一项绝妙的诱捕计划，一丝邪恶的微笑浮现于他的嘴角。

平八没能回收仁

第三届铁拳比赛已经过去两年了，现在，三岛财阀宣布了第四届铁拳比赛（THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 4）的召开，奖金就是……只要冠军能在……八，那么他就可以继承三岛财阀！

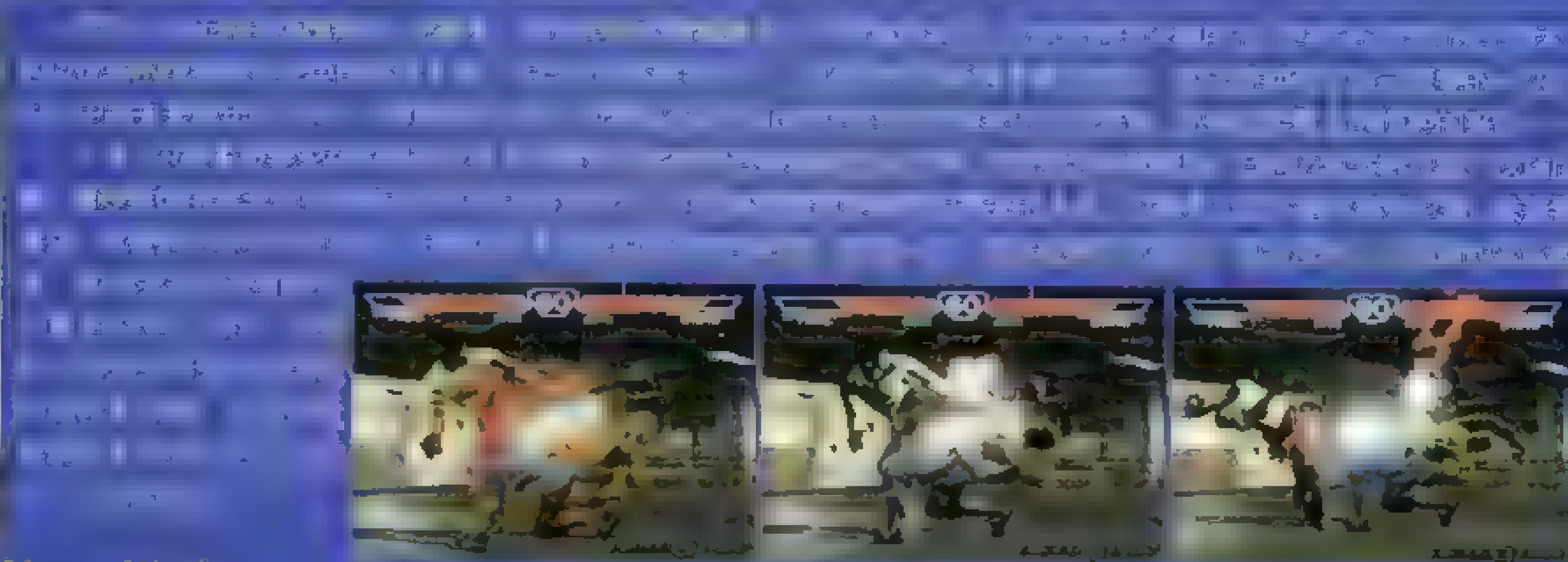
……决定参加，这也是他击败平八的机会……

……八的新造型，竟然还戴着墨镜出场……还是三岛流特制的拳套

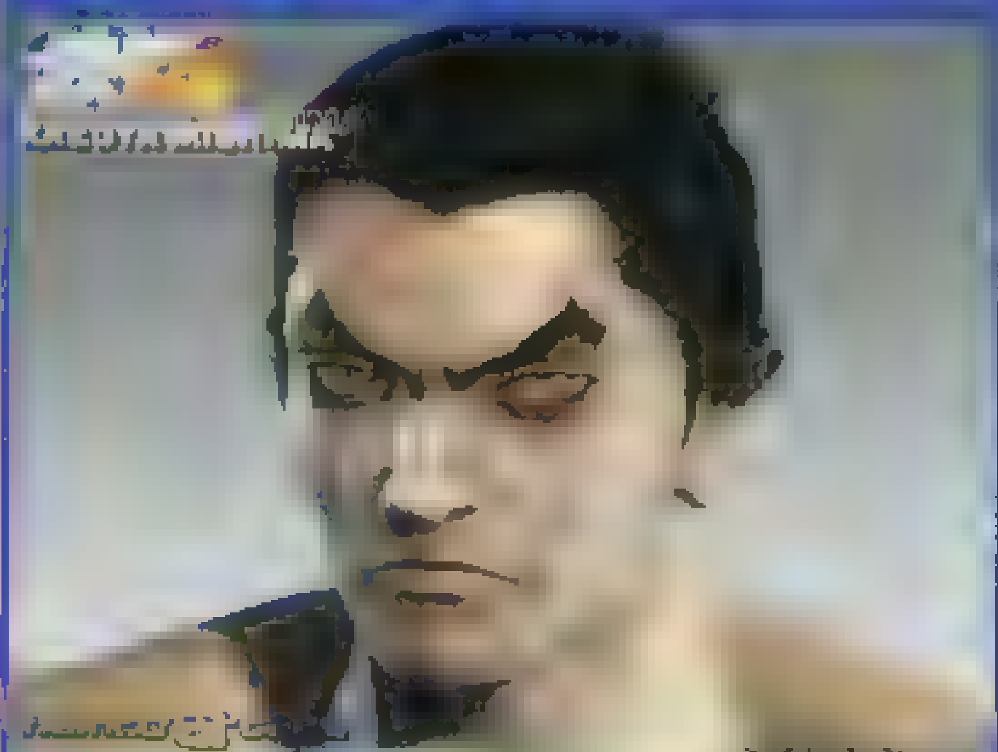
从死亡中醒来的三岛一八，这二十年中……

抢先介绍十位角色

《铁拳4》的总登场人数还未确定，但想来绝对不会少于20位。在这次向大家介绍的十位角色中，就有三位角色是全新登场的角色，几位未在《铁拳3》中登场的老角色重新粉墨登场，如三岛一八、马歇尔·肯等。CHECK THEM OUT!

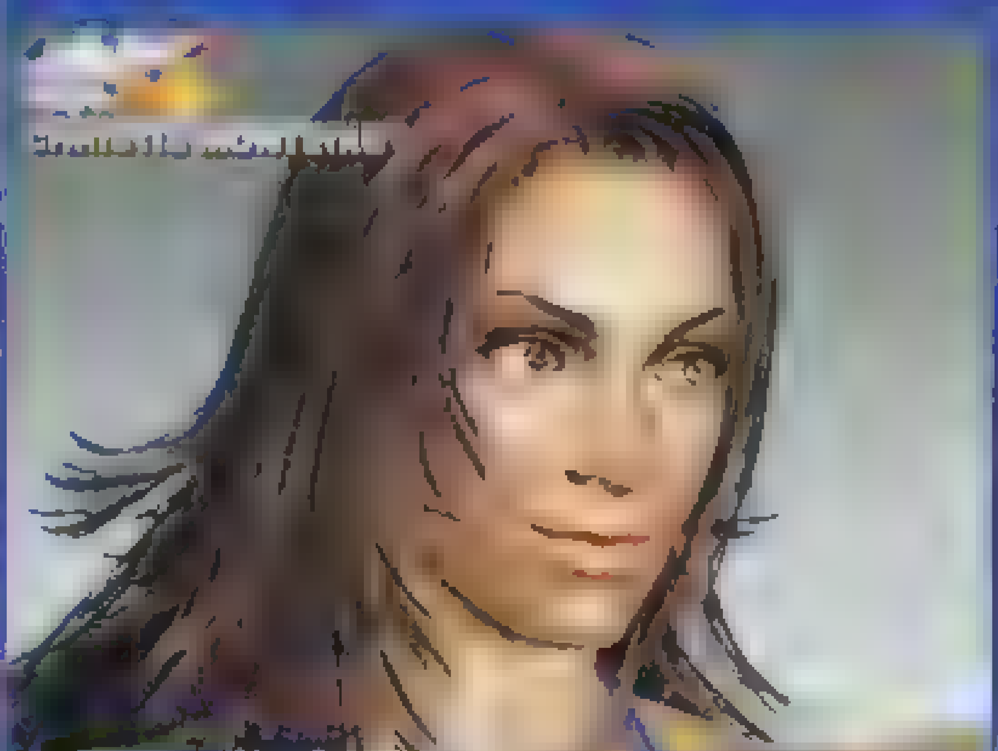




史蒂夫·福克斯（STEVE FOX） 21岁



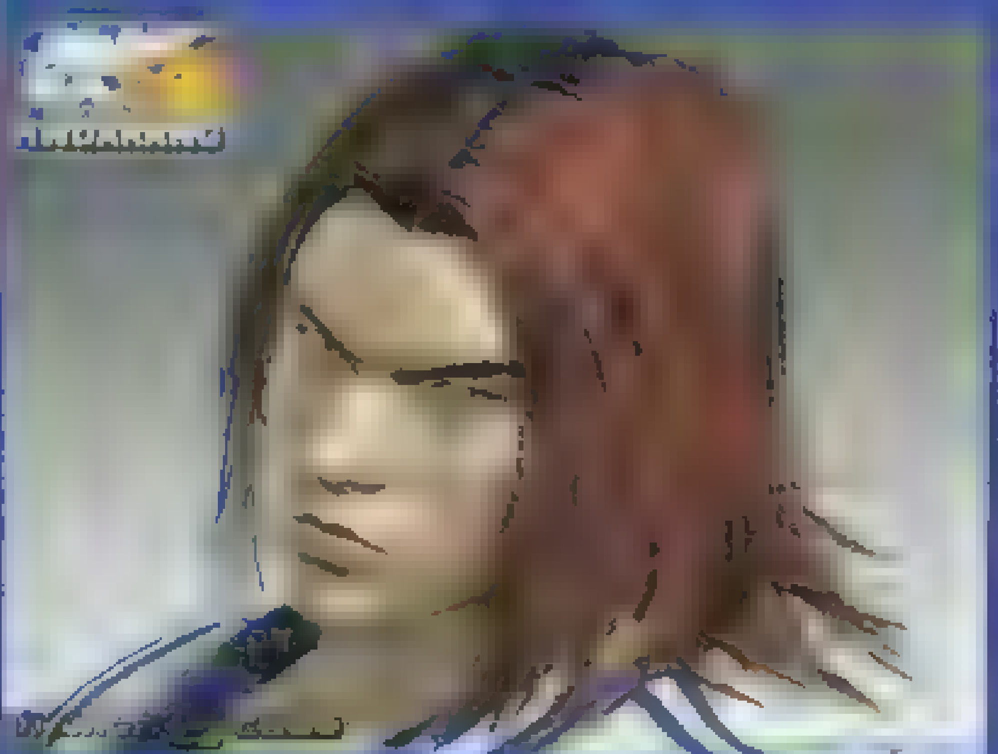


三岛一八（KAZUYA MISHIMA） [illegible]岁





克里斯蒂·蒙特罗（CHRISTIE MONTEIRO） 19岁



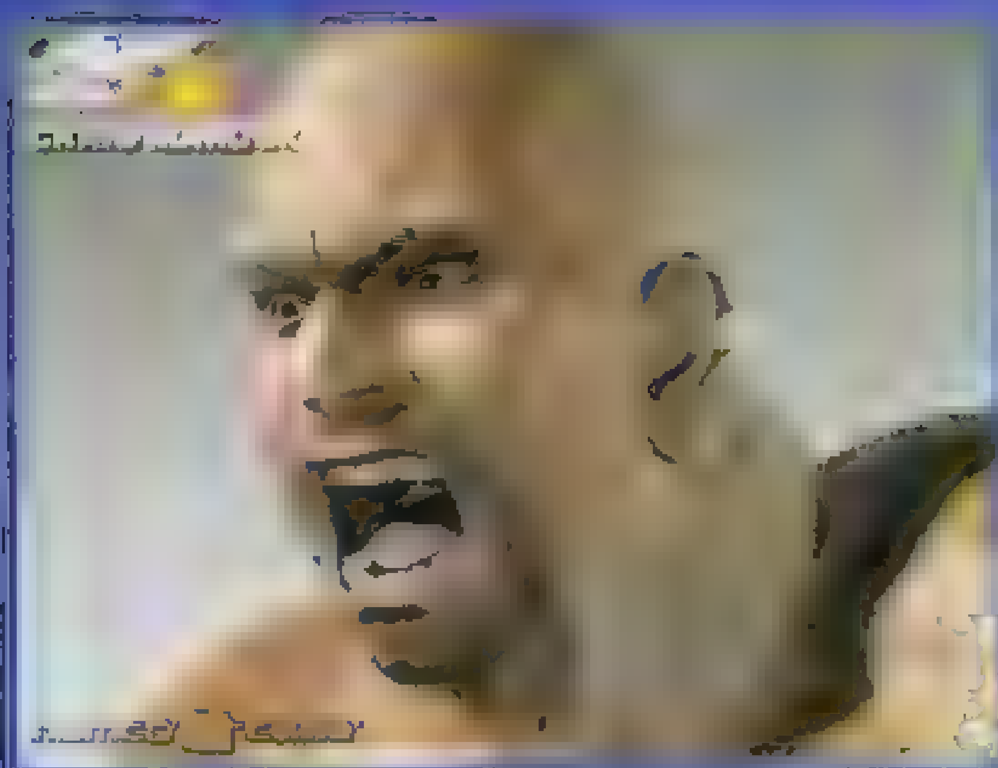


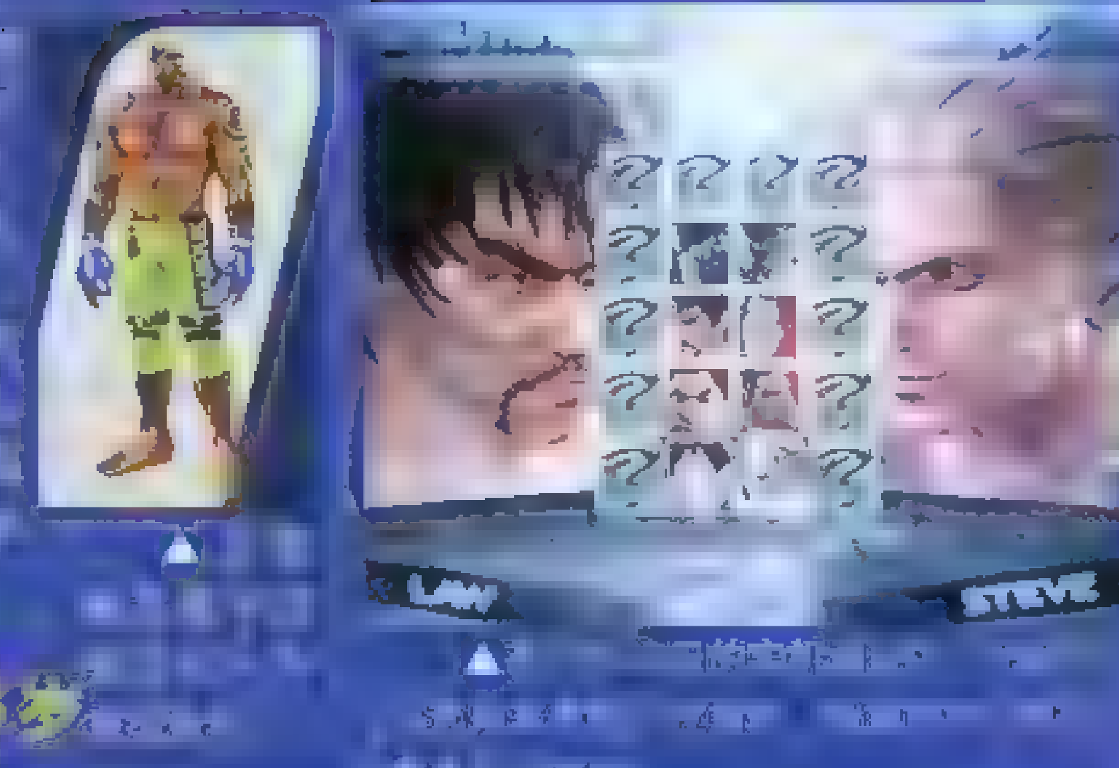
花郎（HWOARANG） 21岁






凌小雨（LING XIAOYU） 18岁

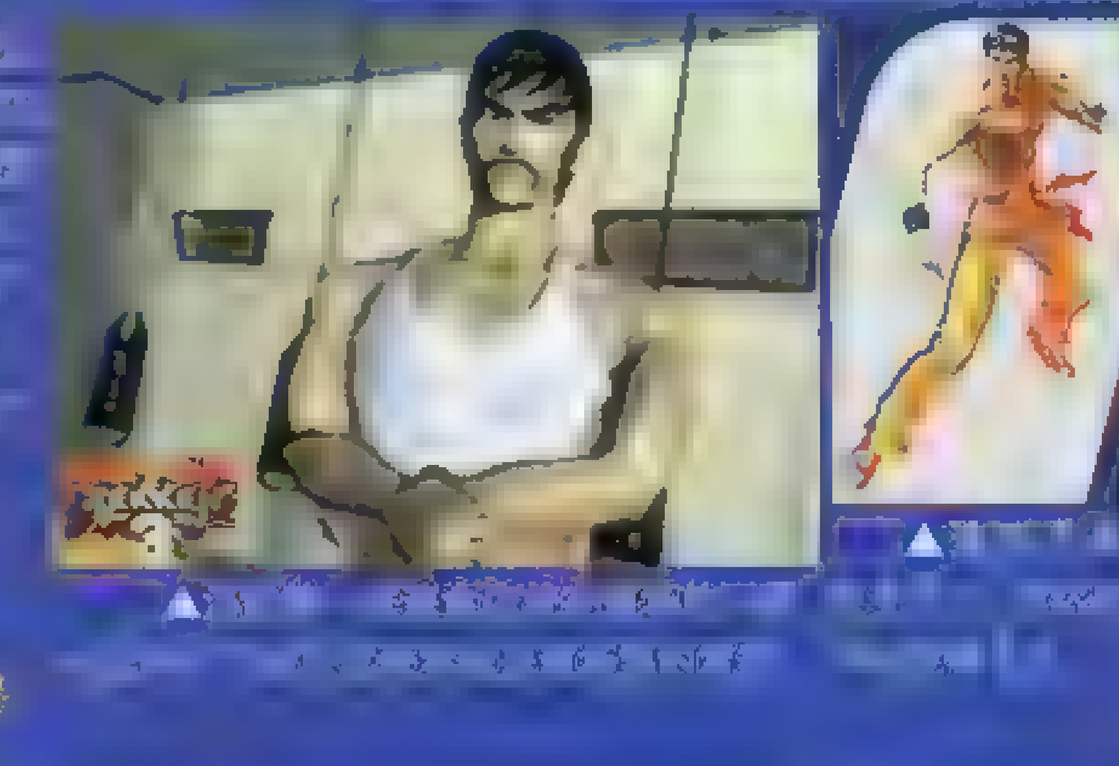




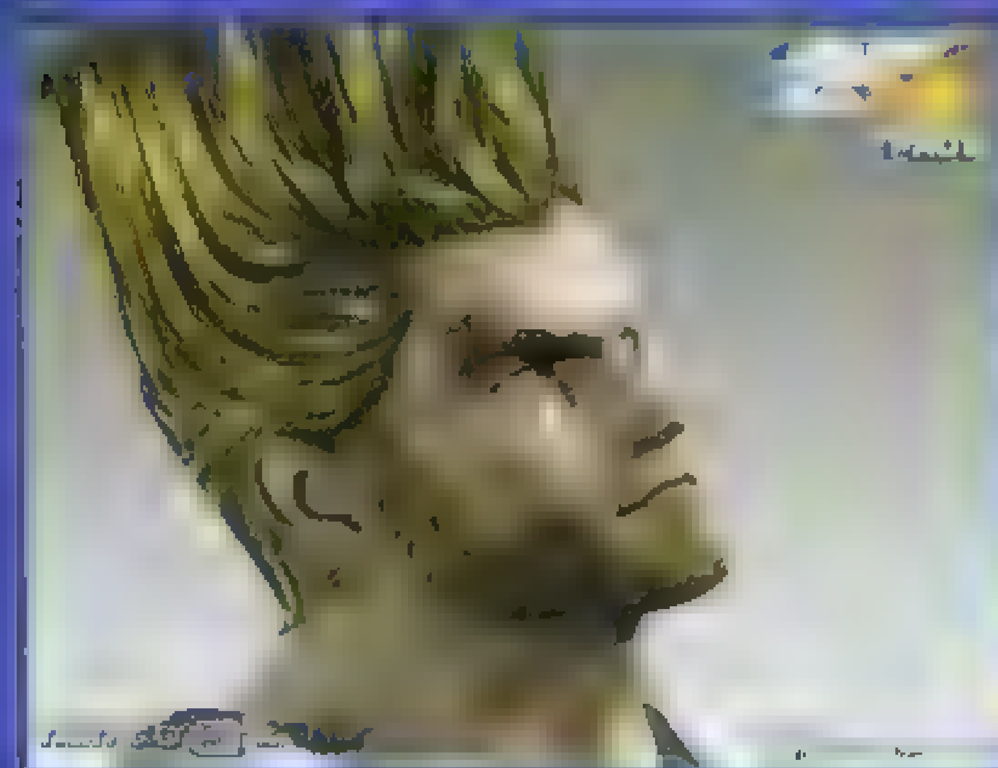
格斗类型：VALE TODO

克雷格·马杜克（CRAIG MARDUK） 28岁





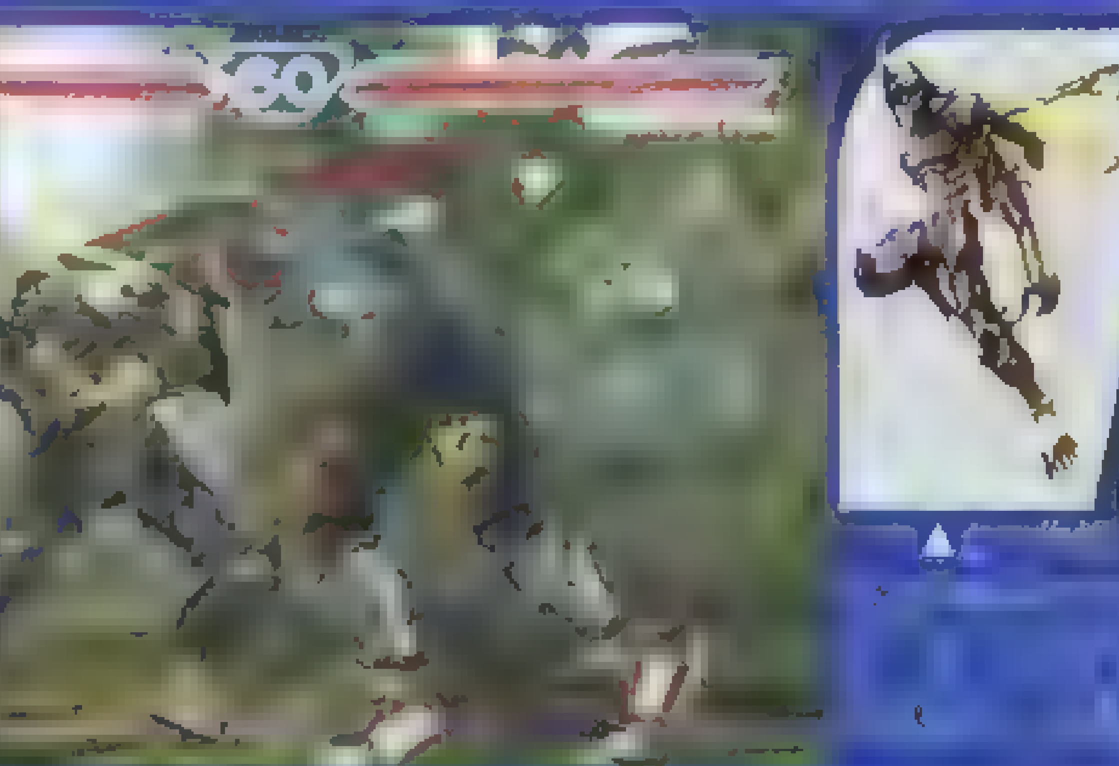
马歇尔·洛（MARSHALL LAW） 48岁



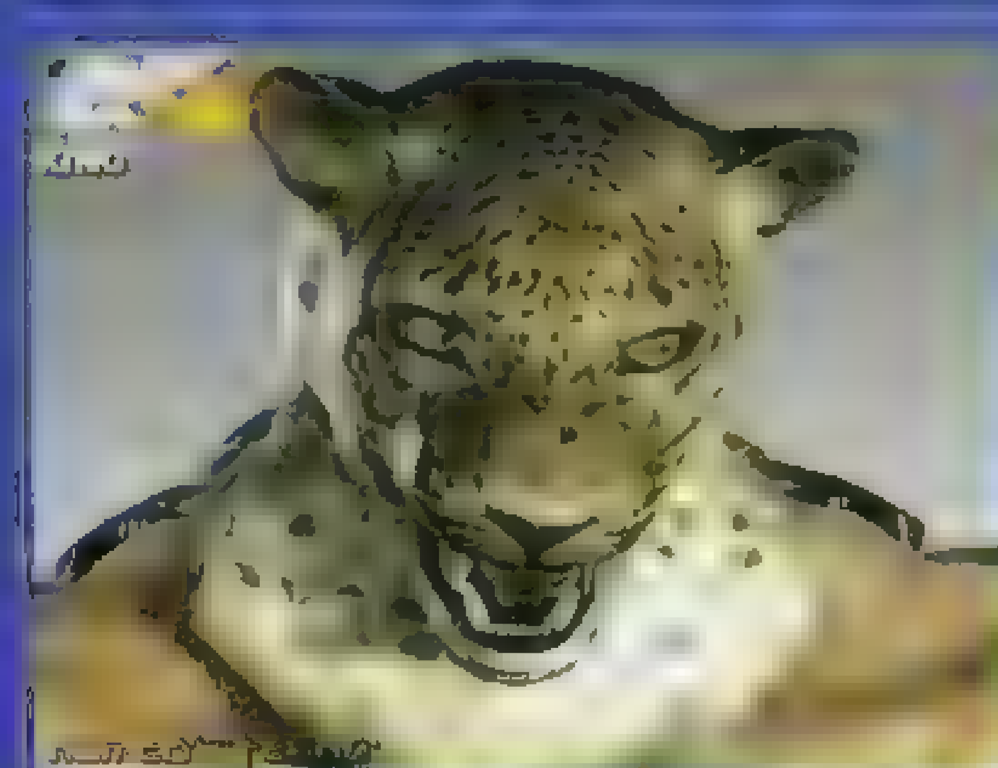


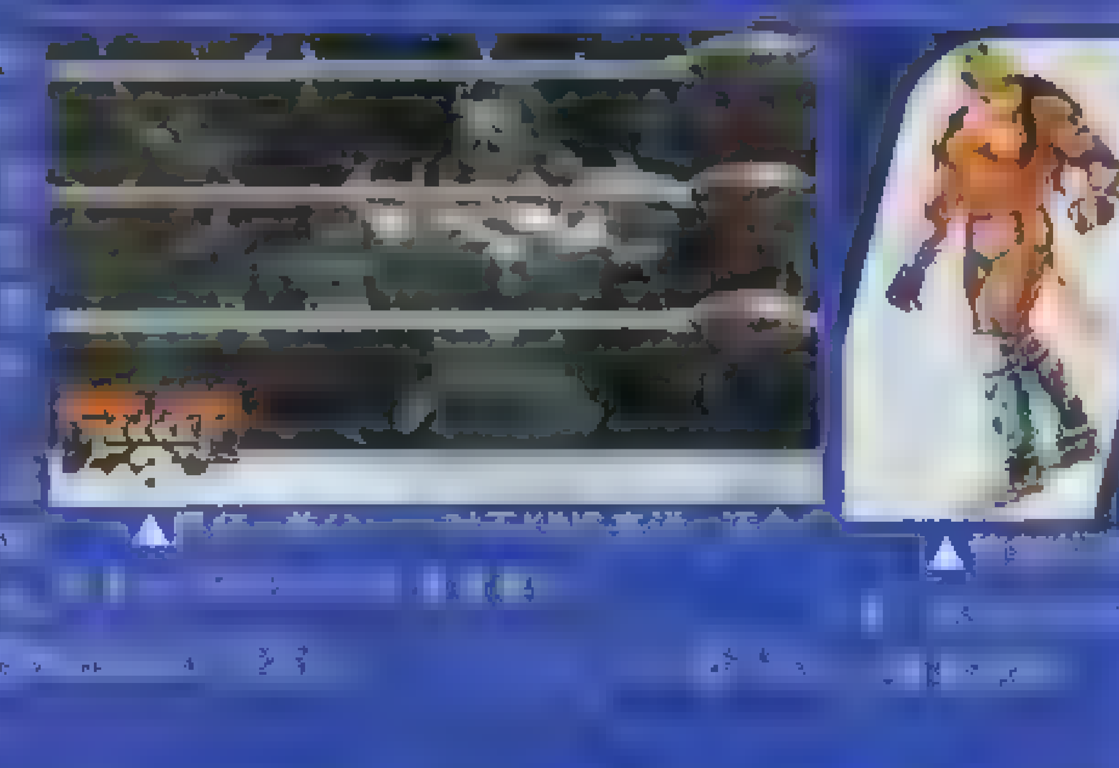
保罗·菲尼克斯（PAUL PHOENIX） 48岁





吉光（YOSHIMITSU）





KING 30岁

场景的改变



文：GOUK

VR战士4 Virtua Fighter 4

疾风报道第四回

ARC	SEGA AM2	3DFTG	1～2人
	预定2001年8月6日推出		
NAOMI2	对应专用磁卡		

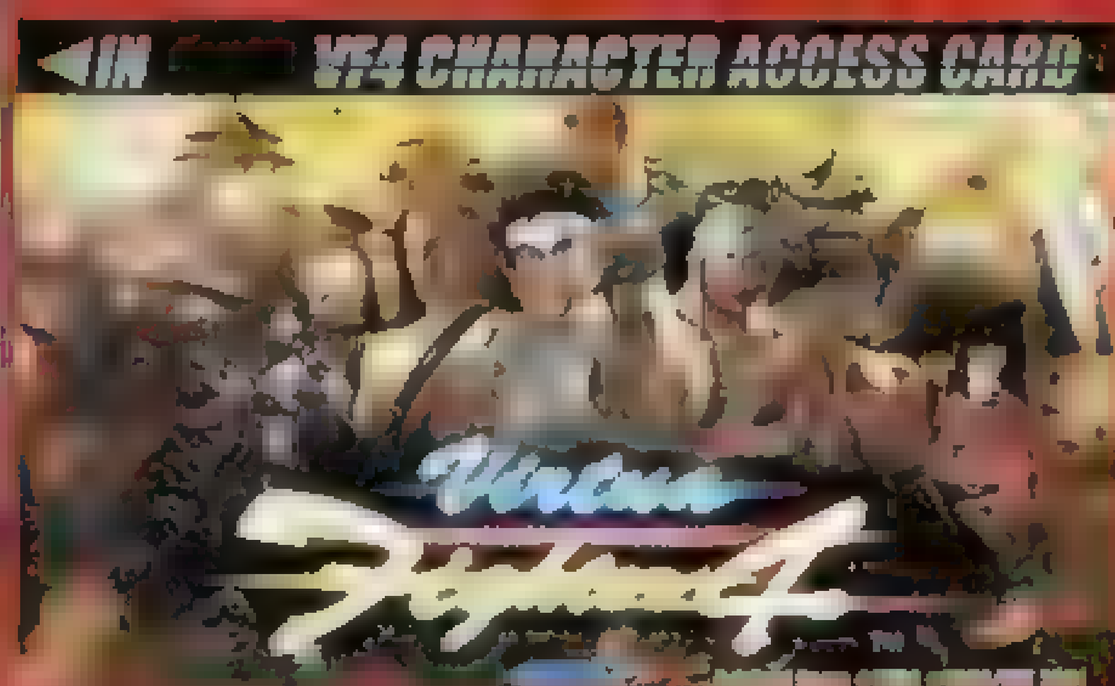


[illegible]的"身份证"一样，是不是很吸引人呢？



13名角色全部亮相！新旧角色新技巧公开！





将对手完全"掌握"的极酷连招！

















最后公开的新角色

凡妮莎·刘易斯[Vanessa Lewis]

父亲被身分不明的人杀害，为了报仇，凡妮莎在世[illegible]拉兄妹的家族，家族的保镖，在此次格斗大会上的任务便是保护杰克、莎拉兄妹[illegible]国籍巴西，以[illegible]斗术为基础，并且拥有如同梅小路葵那样恐怖的当身技的凡妮莎会得到玩家们的认可吗？

华丽的连踢





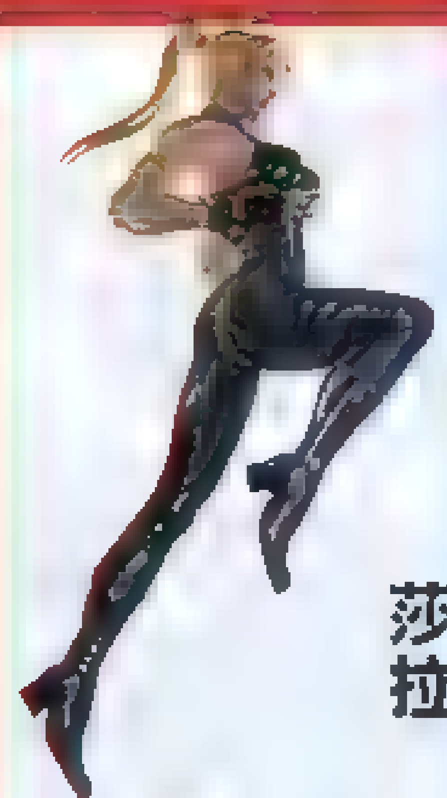


连续攻击对手上段、中段的技巧，如果完全命中对手将会给对手造成很大的伤害，当然，如果落空的话，破绽也是[illegible]



















里昂

里昂的新造型各位觉得怎么样？



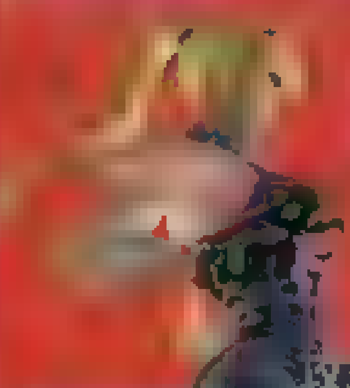




结城晶

让你彻底领悟八极拳的奥妙！





莎拉

DOUBLE RISE KICK





杰克

STEPPING MIDDLE SECOND

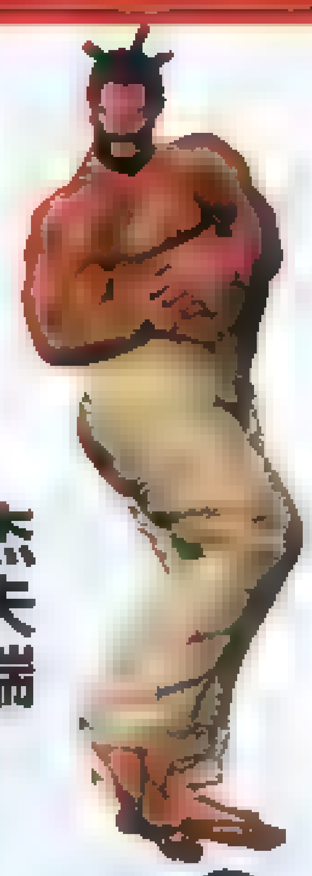




杰夫瑞

HEEL DROP

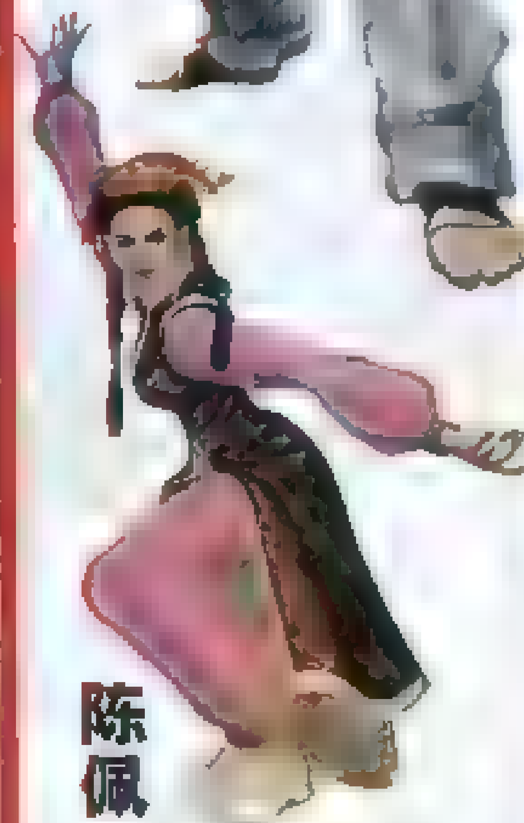














文：GOUKI

44名角色的超超豪华阵容！

还不包括隐藏角色！


永远的挑战者
隆


绯炎之升龙
肯

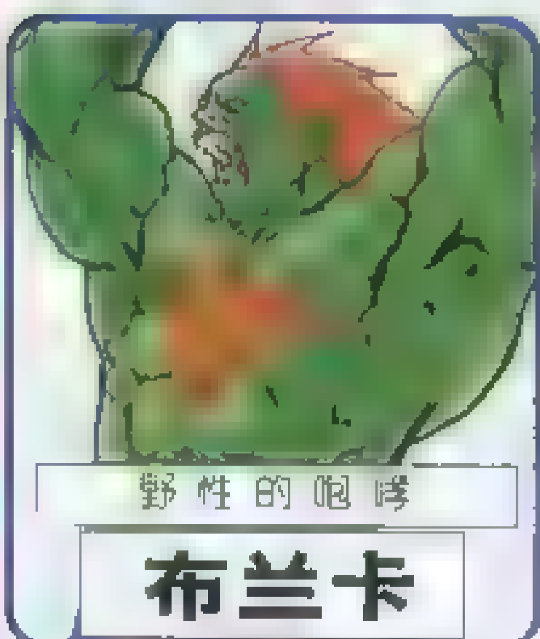

音速之翼
盖尔


元祖女性格斗家
春丽



CAPCOM VS. SNK 2 百万之战 2001

CAPCOM SIDE


野性的咆哮
布兰卡


豪快的百裂张手
E. 本田

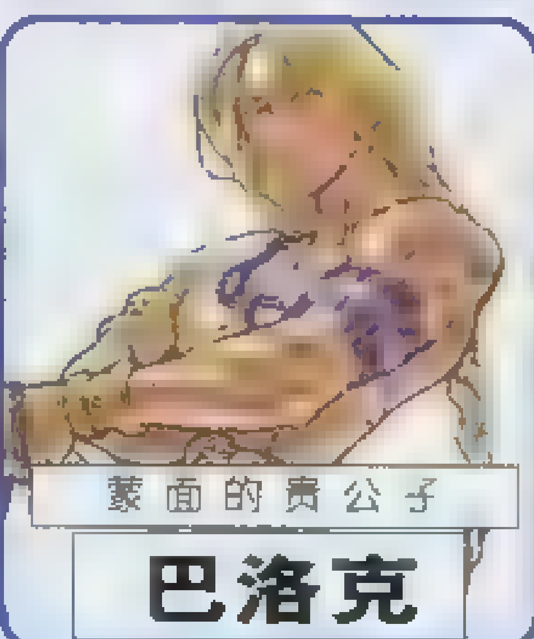

瑜珈的奇迹
达锡姆


钢铁的旋风
桑吉尔夫


人间兵器
嘉米


超级女子高中生
樱


疯狂的猛牛
M. 拜森


蒙面的贵公子
巴洛克


独眼的帝王
萨卡特


战栗的魔人
维加


极限杀意之拳
豪鬼


苏格兰夜女王
莫莉卡



风云之白龙
阴



特攻女忍者
玛姬



谜之风纪委员
恭介



手持双棍的绅士
伊格尔



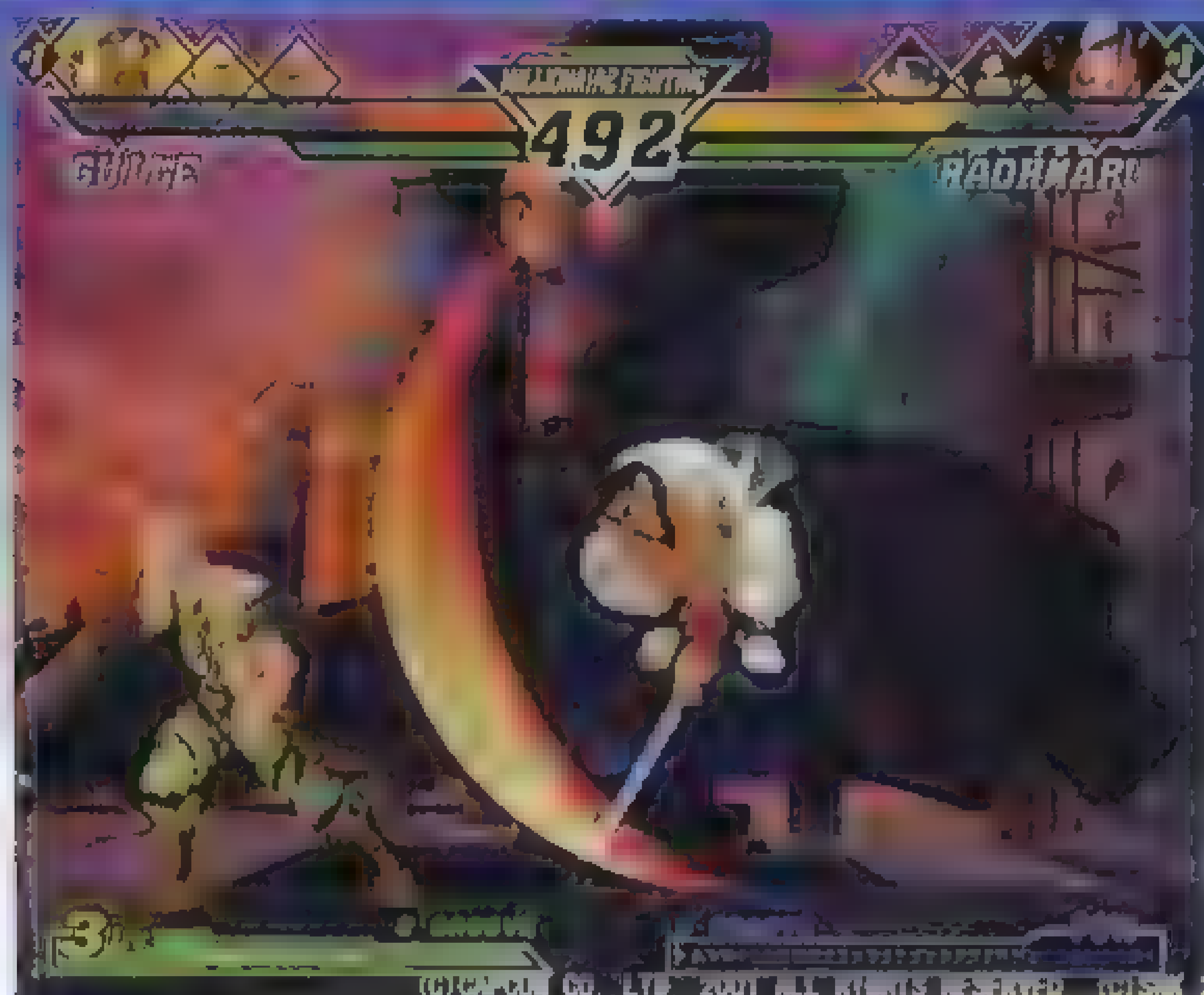
擅长奇袭的军人斗士
罗兰多



无赖一代男
丹

6种战斗模式的完全精华系统！

混合模式出现可能！



游戏的完成度越来越高，CAPCOM著名"原创作品的首个续作必是精品"定律是否会在这款游戏上再次被验证呢？不用拭目以待，看了下面的介绍，你也会对这款游戏充满信心。

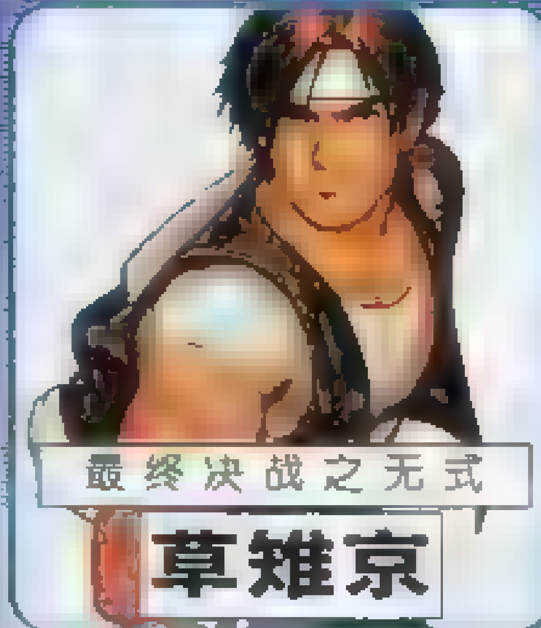
PS2	CAPCOM	FTG	1～2人
	预定2001年秋季发售		未定
未定	未定		

DC	CAPCOM	FTG	1～2人
	预定2001年秋季发售		未定
GD-ROM	未定		

ARC	CAPCOM	FTG	1～2人
	预定2001年9月推出		未定
NAOMI	未定		



SNK SIDE


最终决战之无式
草雉京


复仇的紫炎
八神庵


闪光的美学
二阶堂红丸

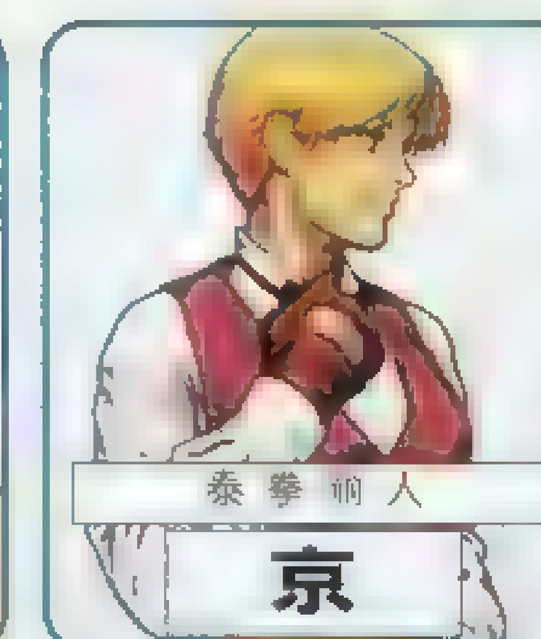

传说之狼
特瑞


无敌之龙
坂崎良


必杀凤凰脚
金家藩


妖艳的舞蹈
舞


小百合
由莉


泰拳狮人
京


暴走的魔人
雷电


媚惑的女秘书
薇思


私刑的执行者
山崎龙二


虐杀的交响曲
卢卡尔


极恶之人
吉斯


大自然的使徒
娜可露露



无双的剑豪
霸王丸



战斗的偶像
雅典娜



武之一咖
藤堂龙白



新生格斗家代表
洛克



迷途的女剑士
高岭响

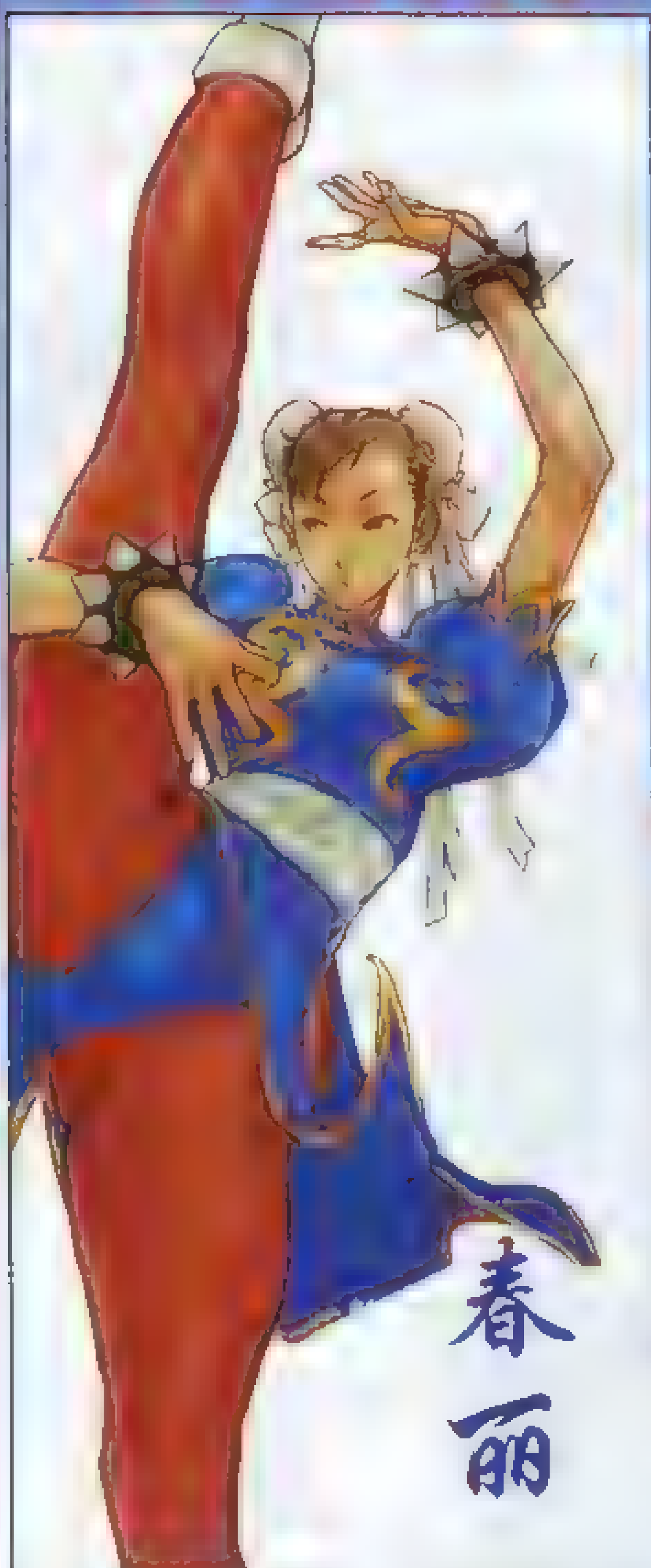


肥瘦大恶人
陈可汗 蔡宝健



灼热的龙卷风
东丈

CAPCOM SIDE



在前作中就有份出场的春丽称得上是CAPCOM格斗游戏中不可或缺的人物了，自从最早的《街头霸王II》开始，春丽就出现在CAPCOM的多款2D格斗游戏中，这一次她将换上《街头霸王III 第三度冲击 为未来而战》(以下简称《SF3.3》)的新装，继续出现在CAPCOM的阵营中！不知道已经三十多岁的春丽是否还能在众“女星”云集的此作中保住她CAPCOM的“2D格斗女王”的地位呢？除了衣着的变化，春丽的招式也将改以《SF3.3》为基础，新增了部分必杀技和超杀，一起来看看。



↑以《SF3.3》的设定为基础，无论是招式还是春丽本身都更加成熟

←春丽的移动速度、攻击速度以及攻击判定在游戏中都是出类拔萃的。

↑气功拳击中红丸！此招虽然距离稍显不足，却有着极强的无敌判定

手持双棍的格斗绅士

这个角色可能并不为年龄在20岁以下的玩家所熟悉，伊格尔是《街头霸王》初代中登场的敌方角色，时隔14年后CAPCOM终于想起了他，不知将他“复活”于此作中用意何在？他在《街头霸王》中的设定是贵族们的保镖，所有的招式几乎都与他手持的双棍有关，是一个典型的依赖冷兵器战斗的家伙。(说起来，这次CAPCOM SIDE增加的新角色中，竟有3名是拿棍子的，真是……)



↑这一招无疑是对空技了



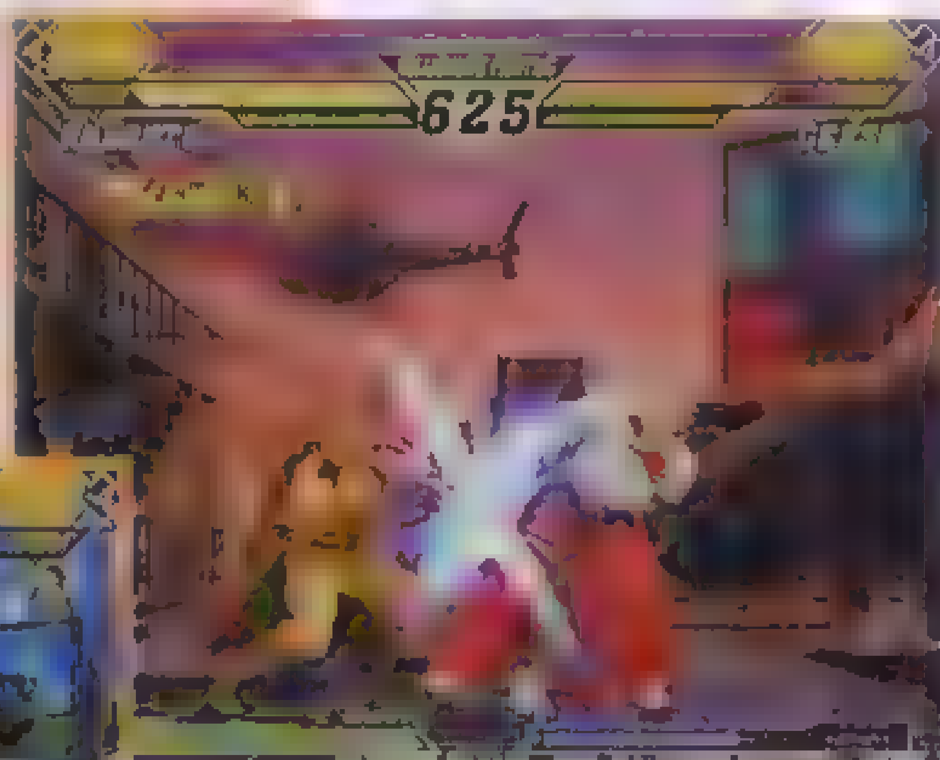
↑从连击数上来看应该是一个比较常用的下段攻击招式

↑看这残像，是有下段攻击判定的超杀吗？



森气楼版的伊格尔原画

擅长奇袭的军人斗士



←能够创造高连击数的一招

在《快打旋风》中作为第四关的BOSS首次登场，之后在《街头霸王ZERO 2》上作为可选用的角色再度出场，以其凌厉的棍术（怎么又是一个拿棍子的？）以及灵巧的身手在玩家中获得了一致的好评。从此在《街头霸王ZERO》系列[illegible]这[illegible]角色加入此作也应算是情理之中的事情了。



森气楼版的罗兰多原画

迷途的女剑士



在《幕末浪漫第二幕 月华的剑士2 月中芳华 散落月下》(以下简称《月华的剑士2》)首次登场的少女剑士，在游戏中为了替父亲报仇并且探求自身存在的价值而踏上冒险的征程。杀死对手后那种后悔的表情令人记忆犹新，但其实内心所渴望的却是更多的杀戮。所用的剑术类似于《侍魂》中的桔右京同属拔刀流，出招迅捷，但收招极慢，如果不能确实命中对手后果将极其悲惨。不知道她的"男友"天野漂是否会作为隐藏人物在此作中登场呢？



· 近距斩也 命中本田，此招判定因轻重而有别



· 近距斩也"在《月华的剑士2》中命中对手后可接续超杀 不知在此作中是否也有这样的判定



·潜在奥义 心不畏死"在《月华的剑士2》中极为华丽 在此作中相信也会有杰出表现。

←"水月突"出招极慢 但威力惊人

新生代格斗家的代表人物



作为《饿狼传说 狼之标记》的主人公首次出场，SNK力棒的新生代格斗家。只是因为时运不济，之后仅以STRIKER的身份在《KOF2000》中有过出场机会。身为吉斯之子的洛克被吉斯的仇人特瑞一手带大，因此很"幸运"没有像他父亲那般作恶多端。所使用的格斗技也是集吉斯的古武术以及特瑞的自创格斗术之大成，招式漂亮，威力十足。在此作中，洛克终于有机会与父亲吉斯面对面，不知会发生什么样的故事呢？



↑超杀斗气风暴 威力惊人 全身无敌。



·洛克版的雷霆强击 背后会有翅膀状的气流出现。



←洛克版的火焰冲拳 看来特瑞对洛克是毫无保留

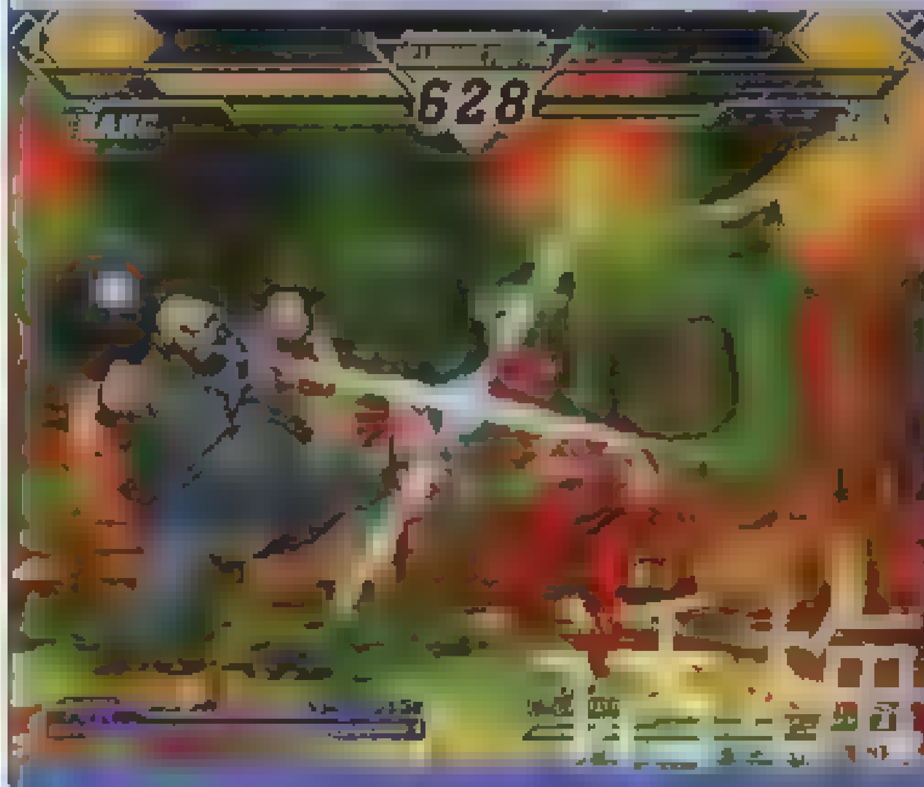
肥瘦大恶人



一直处于金家藩严格管教之下的陈可汉和蔡宝健这对活宝也出现在了此次格斗盛会中！（这样一来旧版的"韩国队"就齐了）为什么CAPCOM会将这两人挑入游戏中呢？原因想必只有一个：为了与CAPCOM阵营中的阴和阳相对应。第34期杂志上曾介绍过阴和阳只占一个参赛名额，阳只是会在某些时候作为援助角色出现，而SNK这边的陈可汉与蔡宝健同样的也将只占一个参赛名额，陈可汉作为主要角色给玩家控制，蔡宝健也将作为援助角色登场。不过与阴和阳这对组合不同的是，蔡宝健在对战中始终站在陈可汉身边，有些类似于《乔乔的奇妙冒险》中替身的设定。



↑真！超绝龙卷真空斩是蔡宝健的得意超杀 不知在此作中会怎样使用？

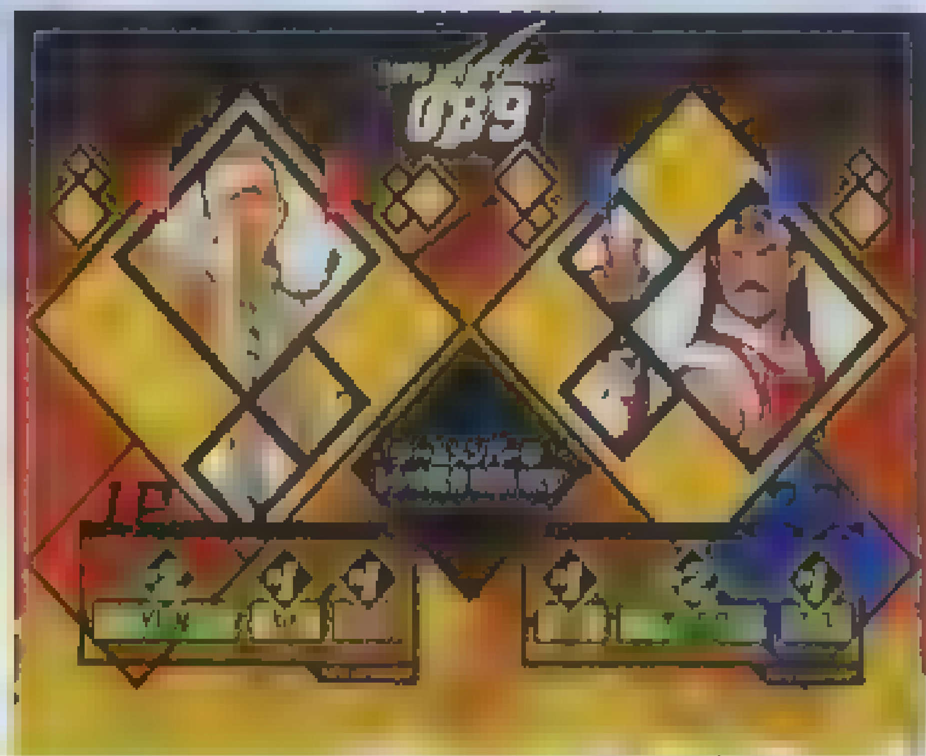


游戏系统的详细解说－完全版－



游戏采用6键制！

前作中，为了照顾SNK方角色一直采用的4键制，CAPCOM破例采用了4键制来作为游戏的基础系统。如今，也轮到SNK方角色牵就一下了。在此作中，CAPCOM将恢复其惯用的6键位设定，即拳脚键分为轻、中、重三个级别。这样的设定对于CAPCOM方角色来说除了恭介外其他角色完全没有问题，不过对于SNK方角色来说就有些微妙了，比如“《KOF》系列”一直都是采用两拳两脚，剩下的两个键难道用来当快捷键？再比如来自《月华的剑士2》里的高岭响，玩过该游戏的玩家都知道游戏的键位设定是轻攻击、重攻击、腿攻击再加上一个“反弹键”，而在此作中由于系统的原因“反弹”系统是肯定不由按键发动的，换句话说CAPCOM得为高岭响设计至少对应二个键的新动作……SNK方唯一不让CAPCOM太花心思的应该就只有霸王丸了——若是采用《侍魂》、《真·侍魂》的键位设定连两个重攻击都可以独立出来了



如图，这是选定角色后对RATIO值进行分配以及出场顺序的画面。左侧很明显是选用CAPCOM的某个系统，采用CAPCOM御用画师西村绢的角色设定，出场顺序是阴、玛姬、恭介，其中阴的RATIO值为2，玛姬与恭介各为1；右侧则是使用SNK的某个系统，出场顺序为洛克、藤堂龙白、雅典娜，其中第二个出场的藤堂龙白的RATIO值为2，因此他的头像自然更大一些

再次强调两点，首先是本作中的新·RATIO值系统对于角色间的平衡将起到决定性的作用，角色的最大体力值、攻击、防御能力都将与RATIO值成正比关系；其次是本作采用3人组队制，即一支多人组成的队伍（只选用一名角色除外）只可出现RATIO值为1：1：2、1：3、2：2这三种情况，由于在此作中有专门为角色设定RATIO值的画面，因此初步猜测在选择了角色后可能会再按“START”键确定一次。

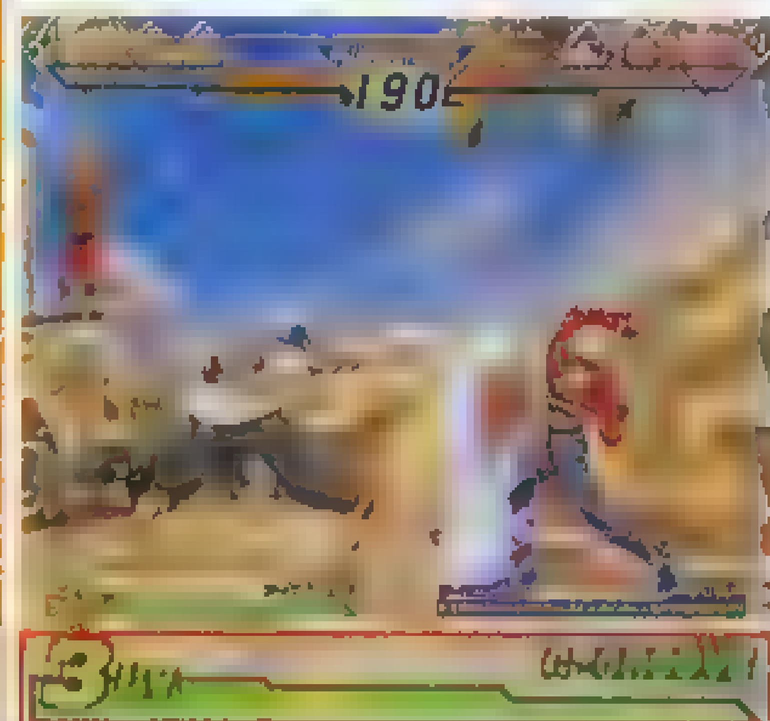
6种操作系统（图解）



CAPCOM SIDE

C GROOVE

同前作中的“CAPCOM GROOVE”类似的系统，以《街霸ZERO 3》的Z-ISM为蓝本制作，玩过前作或是《街霸ZERO 3》的玩家将会很快上手。



重要特征：

■冲刺■空中防御■防御反击■翻滚■三段超杀与三个级别的拳脚键一一对应

—给人感觉就是中规中矩，完完全全的《街霸ZERO 3》的感觉

A GROOVE

与《街霸ZERO 3》的V-ISM较为接近的系统。最大特点就在于气槽蓄满后能够发动类似于ORIGINAL COMBO（原创连续技）的特技

重要特征：

■跑■空中防御■防御反击■地上受身■二段气槽，未蓄满时可发出Lv1的超杀，蓄满后可发动原创连续技模式

—综合了Z-ISM与V-ISM的特征，两段气槽的设计比较合理。

P GROOVE

以《街霸Ⅲ》的系统为蓝本制作的系统，选用这个系统的角色都可使出《街霸Ⅲ》的招牌技巧“BLOCKING”。



重要特征：

■后翻滚快速起身■小跳跃■空中、中段、下段BLOCKING■一段气槽，蓄满后可发出Lv3级别的超杀

—在八神击中阴的一瞬间摇杆推前，阴成功地使出了BLOCKING，赢得了优先行动权

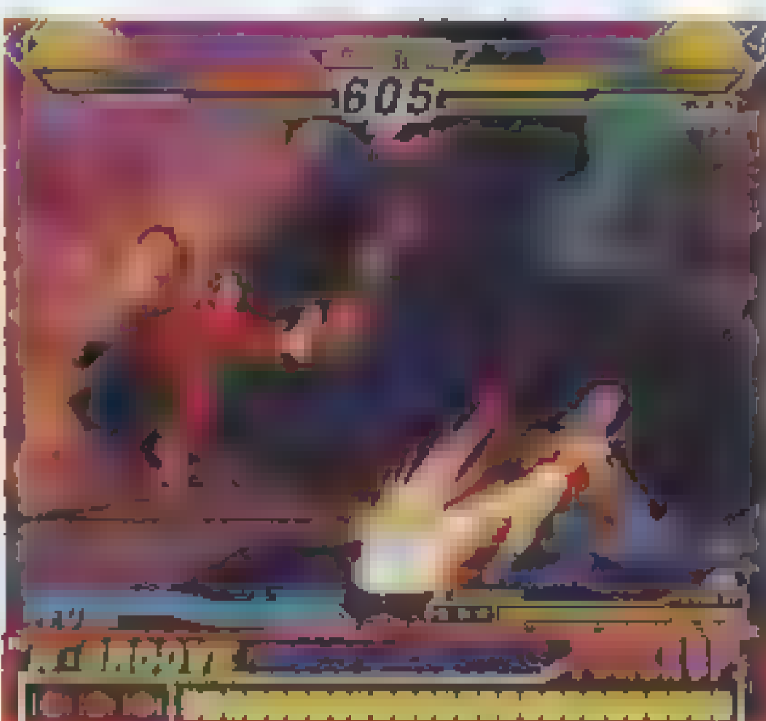
SNK SIDE

S GROOVE

同前作中的“SNK GROOVE”类似的系统，以“《KOF》系列”中《KOF97》的“EXTRA”模式为蓝本制作，体力低于15%有“血红”的设定。

重要特征：

■冲刺■小跳■闪避■超重击■可蓄气■体力低于15%时可无限制发出超杀■气槽满、体力低于15%时可发出MAX版超杀



—SNK SIDE的气槽都精确到一格了

N GROOVE

以《KOF97》中的“ADVANCED”模式为蓝本制作，只有不断地进攻才会增加气槽，是一个相当积极的系统。

重要特征：

■跑■小跳■翻滚■地上受身■气槽分为三段，以红色的小球表示■按键可“爆气”进入MAX状态，攻击力增加20%，并可发出MAX版超杀。

—“《KOF》系”玩家非常熟悉的气槽“爆豆”似乎是各地都有的术语

K GROOVE

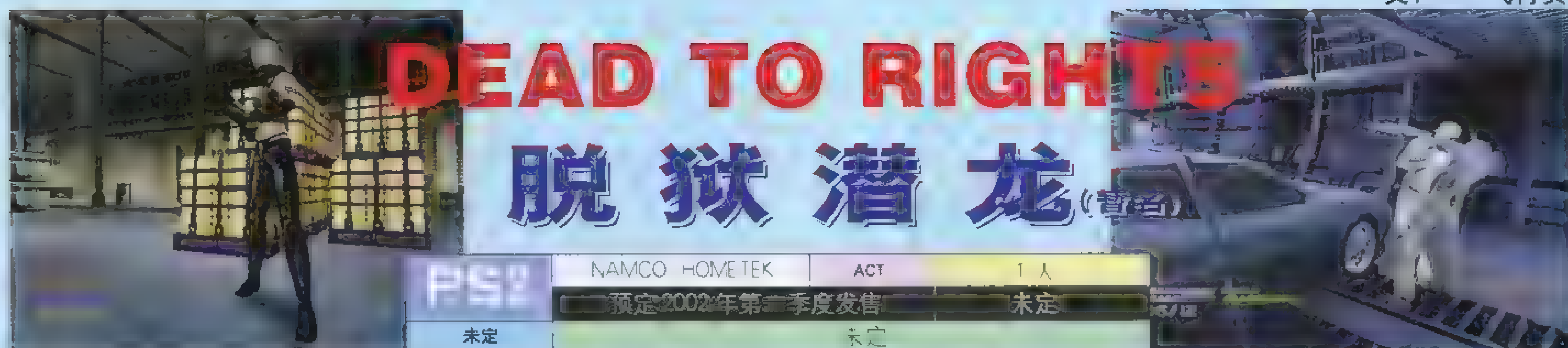
以《侍魂》以及《饿狼传说 狼之标记》的主干系统为蓝本制作，气槽只有在被攻击时（包括防御）才会增加，有着《饿狼传说 狼之标记》里的“Just Defence”系统，成功后会回复少量体力



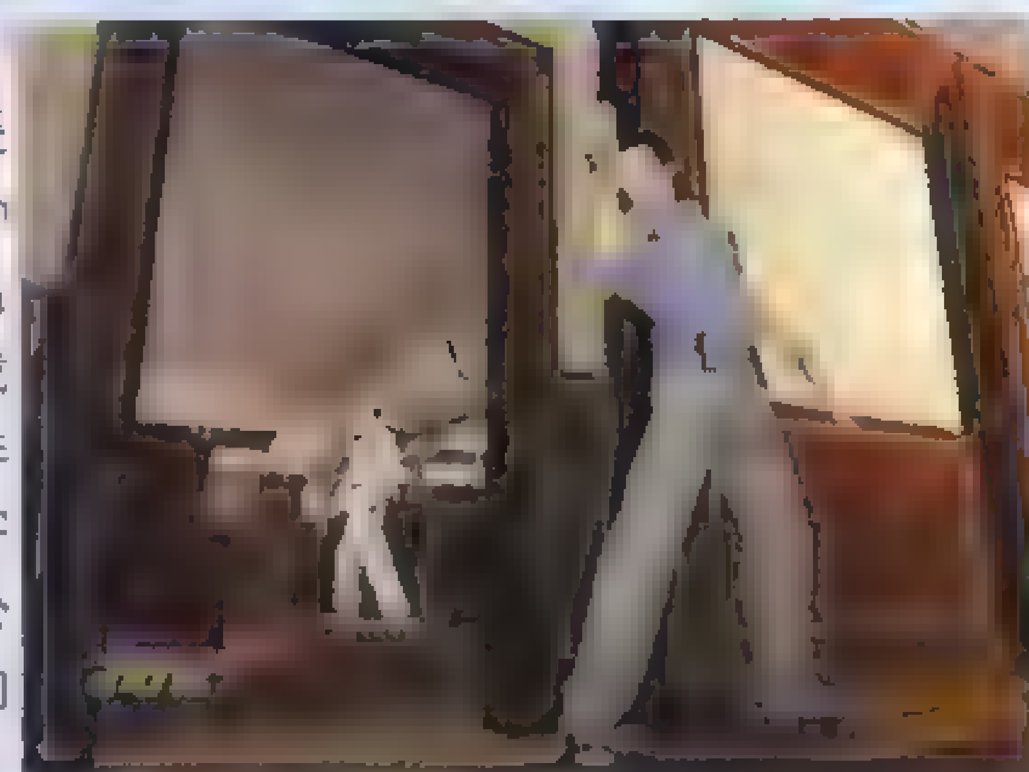
重要特征：

■跑■小跳■地上受身■翻滚起身■Just Defence■一段气槽，蓄满后即自动进入MAX模式，攻击力增加35%（防御力增加12.5%）可发出Lv3级别的超杀。

文：ACE飞行员



HOMETEK 访谈

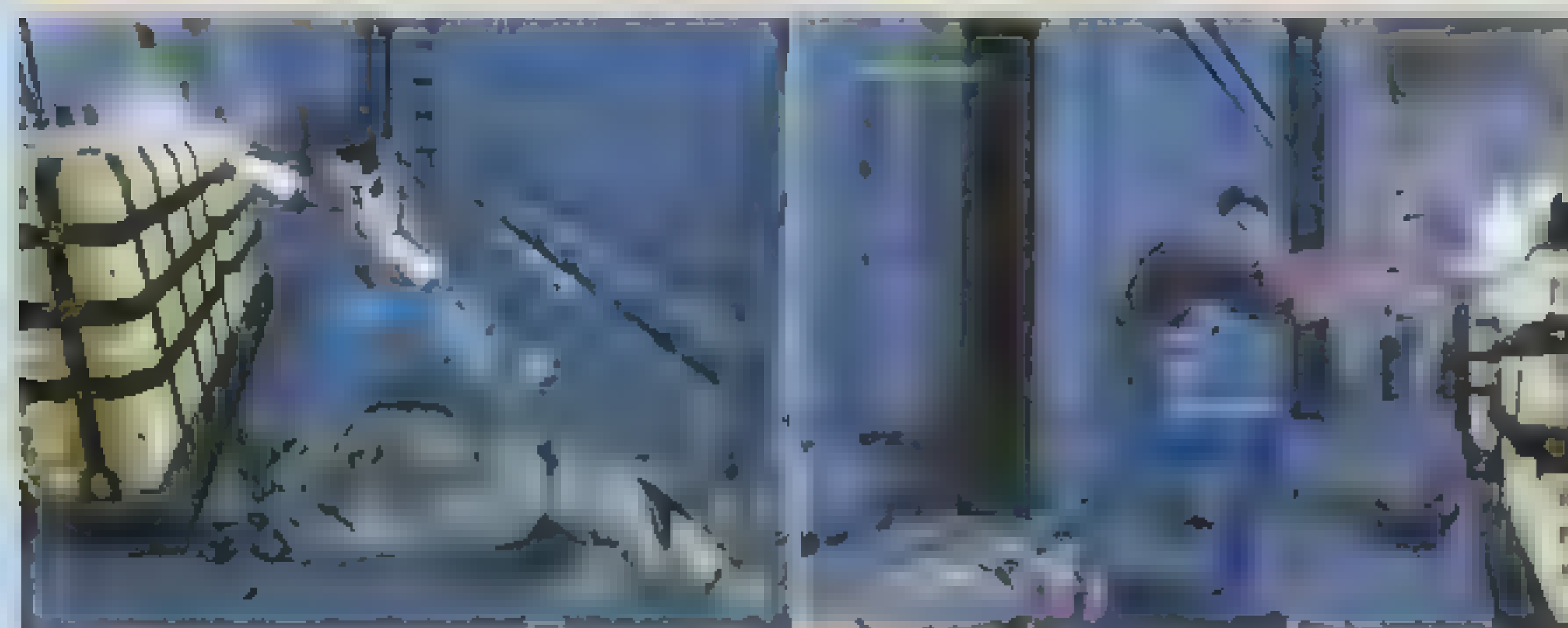


NAMCO美国开发小组HOMETEK正在为PS2积极开发一款全新原创动作游戏《DEAD TO RIGHTS》。提到HOMETEK各位玩家可能比较陌生，他们是NAMCO美国游戏开发部的生力军，其领导人Andre Emerson向记者骄傲地说"我们小组的成员都想开发出富有创意的游戏，每个小组成员都仔细地分析过许多著名动作大片中出现的各种精彩的动作镜头，并擅长将动作电影里面精彩内容巧妙地融入游戏中。这也是我们正在努力开发的方向！我们制作《DEAD TO RIGHTS》并不希望和《合金装备》、《虹吸战士》等动作游戏进行比较，我们只希望制作出属于我们自己风格的动作游戏！平时我们很喜欢看电影，特别是吴宇森先生导演的电影。我相信玩家们会喜欢我们的首部作品——《DEAD TO RIGHTS》。"目前HOMETEK公布了游戏的开发画面。虽然游戏还处于初期开发阶段，但还是可以反映出《DEAD TO RIGHTS》独有的特点。

故事背景



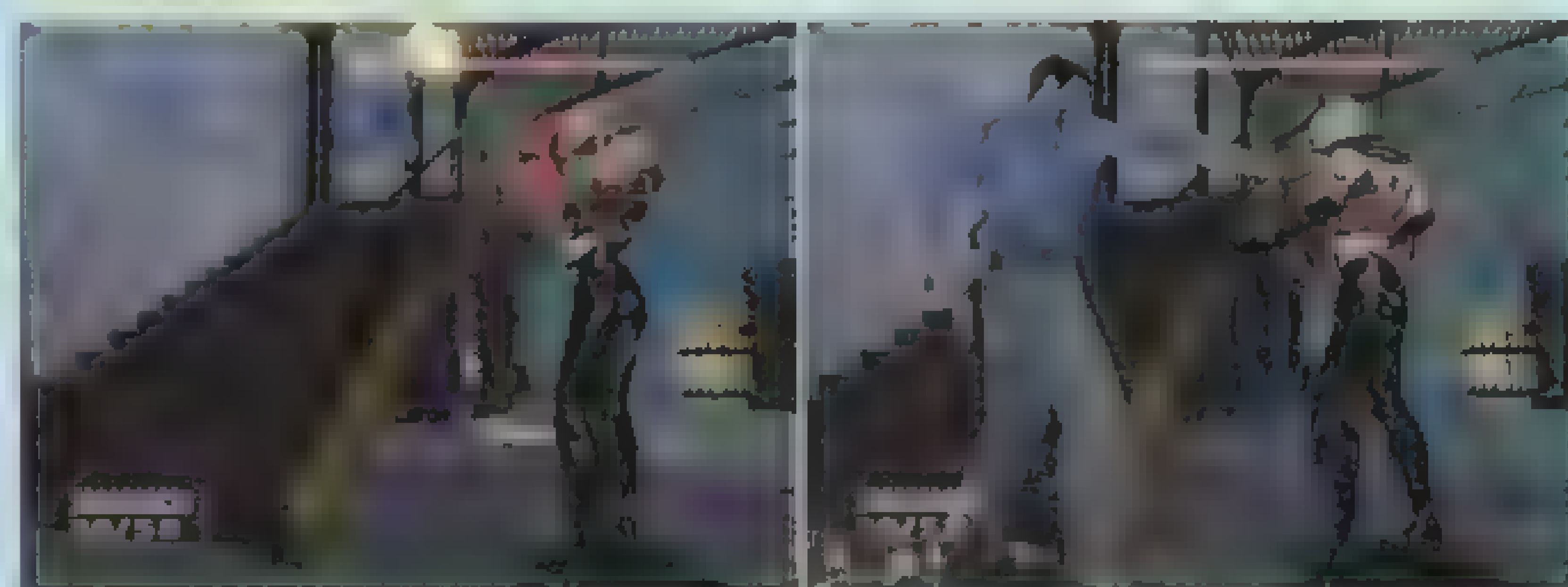
《DEAD TO RIGHTS》中玩家扮演一位名叫Jack Slate的警察，其造型酷似成龙！很不幸的事情发生了，一天Slate的父亲被人杀害，Slate却被人诬陷成杀人凶手而关进了监狱。难道就这样结束了？为了报杀父之仇，为了揭开事情的真相，Slate开始了对抗残酷命运的行动。本游戏聘请好莱坞著名编剧担任剧本撰写工作。相信游戏在剧情方面也会是引人入胜的。



是敌？是友？

"万事无绝对"在《DEAD TO RIGHTS》中得到了验证。游戏中当Slate逃离监狱之后完全成了一位"孤胆英雄"，没有任何可以依靠的后台。Slate随时会被警察局通缉，也可能遭到神秘敌人的暗算，然而也可能有帮助你的朋友，玩家要在众多游戏角色中区分出敌人或者朋友，可以说是危机四伏。游戏中各种武器、道具等物品都是从打倒的敌人身上获得的并不像以往的动作游戏那样可以沿路捡到。制作小组解释道：这样的设定会令游戏更加真实，故事性会更强。游戏中会出现流血的场面，但是制作小组不希望将《DEAD TO RIGHTS》制作成为过于血腥的暴力游戏，所以玩家通常将敌人打昏即可，而不必要其性命。虽然《DEAD TO RIGHTS》是一个动作游戏，但是其中包含了一定的解谜成分，需要玩家作出正确的判断。

[illegible]



在以往动作游戏中玩家如果要消灭敌人往往只能停下来再行动，而在《DEAD TO RIGHTS》玩家则可以在快速移动中作出各种攻击动作来打击敌人甚至对敌人进行扫射。敌人身上有多达10处的攻击点（Impact Points）。受到攻击的敌人会作出很多受伤的动作。比如被猎枪击中肩膀的敌人会向一边猛地翻过去然后再踉踉跄跄起身攻击。这就是HOMETEK小组公布的"Targeting System"。这样一来主角Jack Slate的攻击方式也是多种多样，完全再现类似电影中精彩的动作场面。





文：SOUL

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2001年7月19日发售		64KB
DVD-ROM	附带影像DVD《Other Side Of The Final Fantasy》		

FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX

最终幻想 X

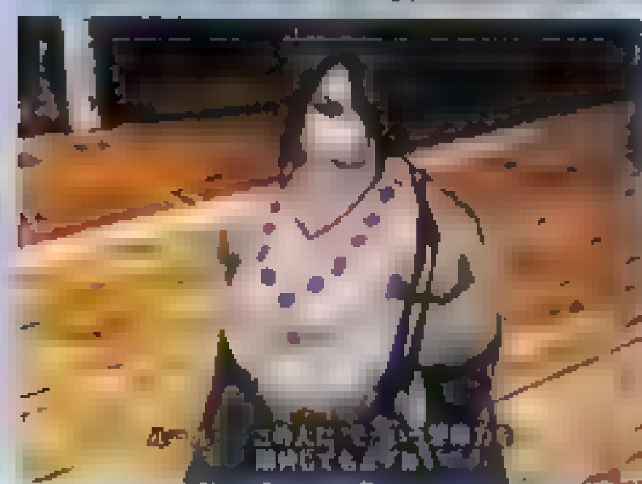
发售在即，消息自然不断公布，以保持绝对的热点！

这次正式公布了露露、奥隆和琉库三位新角色！还有"《FF》系列"中的标志性交通工具飞空艇的相关情报！关系到《FFX》游戏性核心的游戏系统有了进一步的介绍，不过由于版面有限，部分系统还请各位读者期待下一期的介绍。

三位新角色的公布

露露（ルル/LULU）





▲露露冷酷，不仅是对其他人，对自己也同样冷酷。

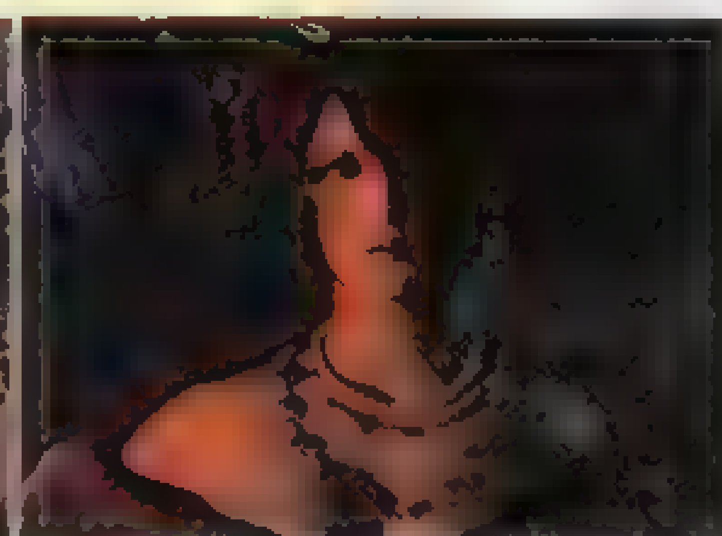


▲露露所操纵的常备布制玩偶就是这个莫古利玩偶了吧

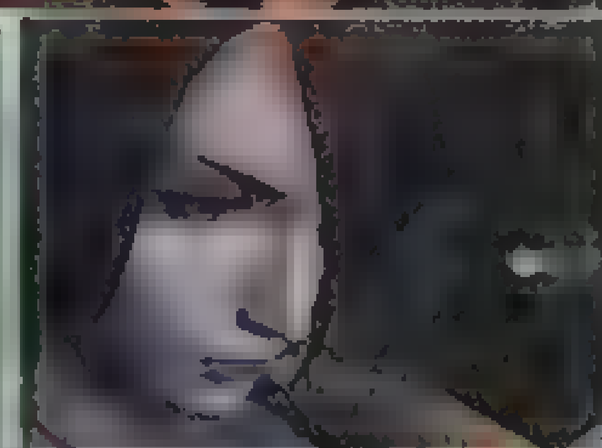


▲高级闪电魔法发动！怎么连莫古利玩偶也摆出POSE？





22岁，保护尤娜的护卫之一。像姐姐一样地照顾尤娜，很少流露出自己的感情，说话不多，对人是是比较冷酷，对各种事情也总是不抱乐观的态度。



露露的名字好像听起来很可爱，但其实露露是一位浑身都透着成熟韵味的女性。以黑色为主色调的衣着、冷漠的眼神、紫色的唇膏、紫色的指甲、总是隐藏在刘海后面的左眼，给人十足的神秘感，不愧为"妖艳"的女性。露露擅长黑魔法，而且还会操纵布制玩偶向敌人进攻。



从这次所公布的角色来看，各角色似乎都成了尤娜的护卫，看来各角色是因为护卫尤娜才走到一起的，也说明尤娜的周围总是隐藏着各种危机需要这些护卫来保护尤娜。



▲露露把尤娜当作妹妹一样保护，只有这时候，露露才显露出她冷酷中的一丝温柔。

The Al Bhed（アルベド族）

使用自己的独有语言的流浪中的民族，无视艾本教的禁令而使用"机械"。族长西德和尤娜有很深的关系。

另外，琉库父亲的名字就叫希德（CID，"《FF》系列"每作必登场的和飞空艇相关的人物），希德是Al Bhed（阿维多）族的族长。阿维多族使用"禁断"的机械来作武器，并以此来迎击"SIN"，对这个叫做斯彼拉的世界来说机械还是一个未知的领域，他们只是认为这是一个具有超越常识的破坏力的东西，在《FFX》故事中，阿维多族没有召唤术，面对"SIN"，他们为了拯救自己的亲人、自己的生活，只好将消灭"SIN"的希望寄托于具有超强武力的禁断之机械，因此他们发动了一次叫做OPERATION MIIHEN的战斗。阿维多族是乘坐陆行鸟来与"SIN"战斗的。另外，西莫亚也支持这次行动。



▲全都戴着眼罩的阿维多族好像都不太好惹，看，泰达多惨



◀琉库的父亲看起来很凶的样子（^^）其实他的性格是很豪爽的。



▲所谓的MIHEN，就是以前[illegible]的英雄的名字，现[illegible]些没有召唤术而[illegible]"SIN"挑[illegible]军队组织的名称。巨型炮[illegible]行[illegible]他们[illegible]战的主要[illegible]和坐骑。

奥隆（アーロン/AURON）



35岁，沉着冷静，对人很严格的剑士。以前是布拉斯卡（尤娜的父亲，大召唤士）的护卫。总是说话不多但却一直在





长袍，显得有些飘逸，也显出他历经沧桑的沉稳感觉。因为他曾经是布拉斯卡的护卫，所以知道的事情也非常多，对泰达和尤娜来说，他可是什么都知道的人。掌握《FFX》故事发展的重要角色。奥隆手持威猛无比的超大巨剑，看起来不比克劳德的"一刀两断"差。比较特别的还有他别在腰间的酒壶。他会一边喝着酒，一边使出无敌的剑技吗？



▶人们在往后逃跑，而奥隆却沉着地面对着眼前的怪兽，放出通常藏在怀里的左手，摆出应战的姿势。



▲虽然知道许多和这个世界相关的事情，但他却不肯轻易地说出来。



▲奥隆和尤娜的父亲有着某个约定。



▲轻松地驾驭手中的巨剑，冷静地将敌人粉碎，这招"牙龙"会是什么样的剑技呢？



琉库（リュック/RIKKU）





▲右腿上别着小刀，身后还有两条深蓝色的长带子（？），都是很特别的装束。

注 根据官方公布的情报，该角色名字的日语拼法（リュック）与英语拼法（RIKKU）有一定的差距最后决定还是将原来按英文发音的译名莉库改为按日语发音的译名，琉库。

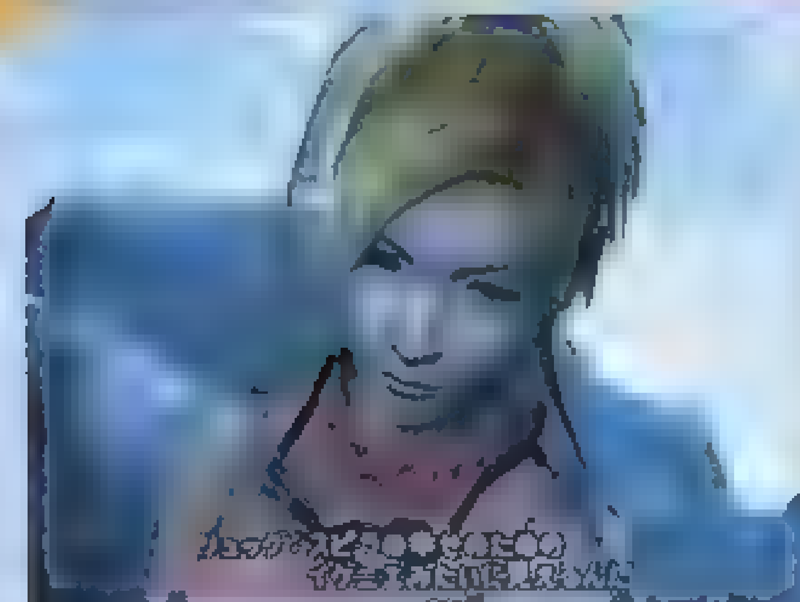
在本刊《FFX》第三回报道上登场过的神秘少女，想不到就是琉库。在CG图上，琉库那可爱，大胆的感觉都恰到好处地表现了出来，尤其是她那微微撅起的嘴角。阿维多族人的标志之一，大概就是他们脖子上挂着的眼罩了，是因为他们常常处于恶劣的环境中吗？根据目前的资料可以断定，本作中飞空艇出现的剧情一定会和琉库密切相关。

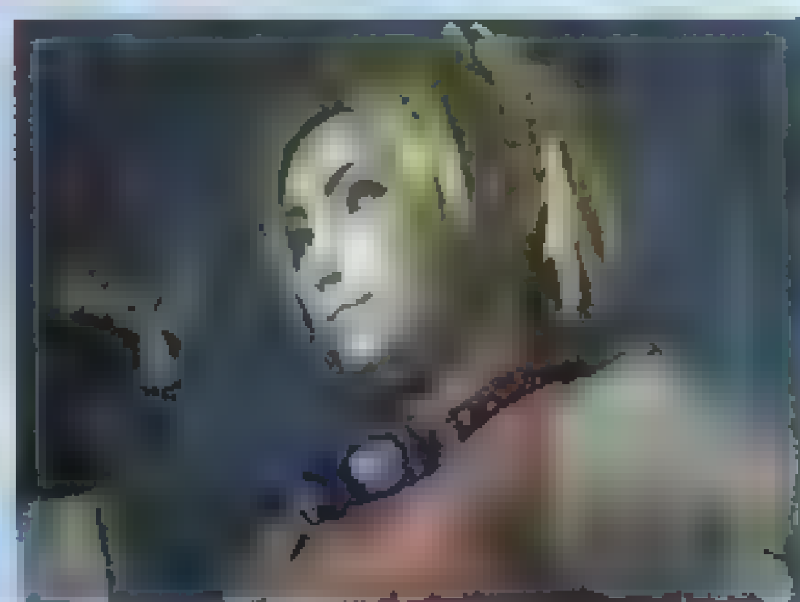


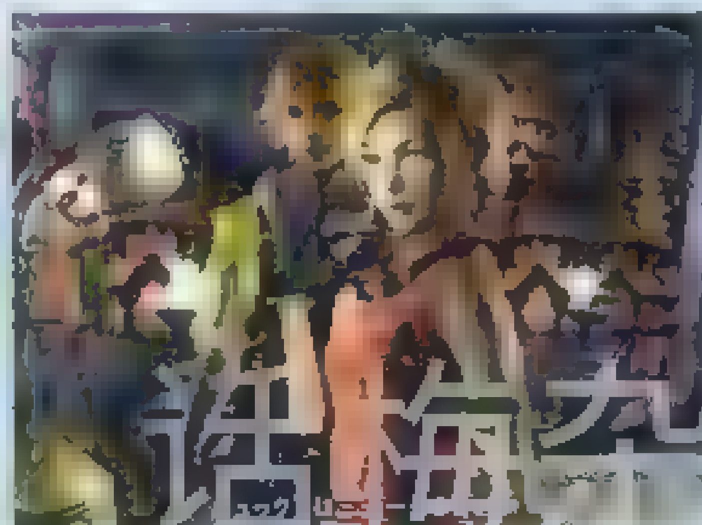
▲短发使她充满朝气。



▲琉库：阿维多族的族长……是我的父亲。







◀有了琉库的加入，那么尤娜身边就有两位女性护卫了，这样的话，会不会三个女人一台戏？

飞空艇（AIRSHIP）





▲飞空艇在夕阳下映出绝美的光线。

飞空艇，是“《FF》系列”的标志性交通工具之一，也是《FF》必不可少的基本要素，在每一作《FF》中扮演着重要的角色。

这次公布的飞空艇以淡紫色为主色调，透出一股浪漫的气氛。顶上的圆盘让人想起《FF Ⅷ》的超大飞空艇——学园。这会是《FFX》的最终飞空艇吗？它会以什么样的方式登场呢？

各角色的固有特技 “COMMAND ABILITY”

本作中，各角色都有各自的特技，这一点和《FF Ⅸ》中的相关设定类似。这些特技很能反映角色的个性。

泰达的

即鼓励，效果是提高我方队员的攻击力和物理防御力。这是作为运动员的泰达所具有的指令。



▲上图我们还看到了泰达的其它特技“逃跑”和“挑衅”。这就是所谓运动员的个性吗？（笑）

尤娜的“祈”

即祈祷，尤娜使用“祈る”后，就可以少量回复我方所有队员的HP（HIT POINT）。



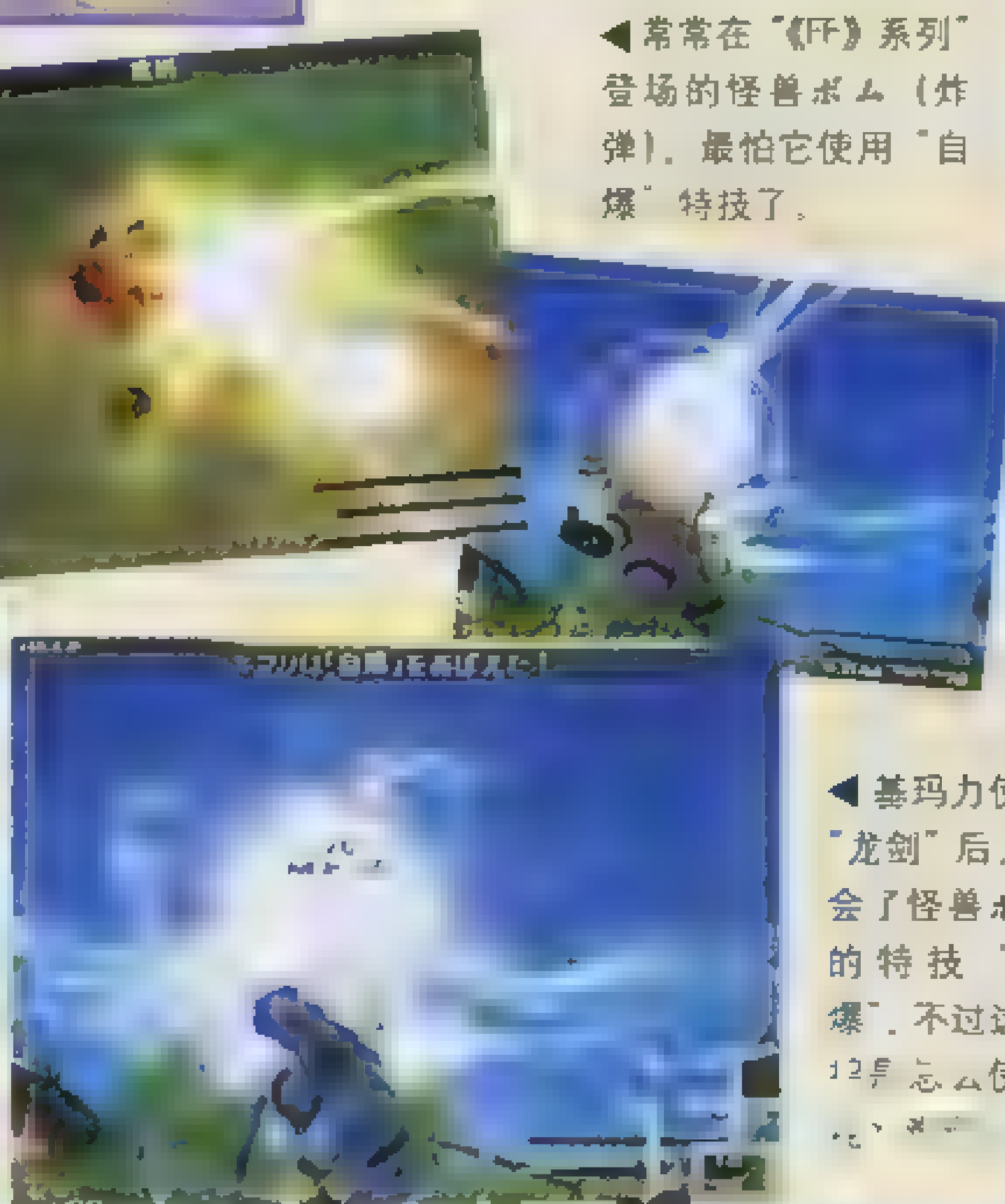
▲这可是一项很有用的特技啊，不过其习得方法和消耗方面又如何呢？

基玛力的“龙剑”

基玛力的“龙剑”是更为特别的特技，在战斗中使用“龙剑”后，可以吸取一定量的敌人的HP和MP（MAGIC POWER），同时，基玛力也有可能学会敌人的特技（青魔法）。

◀常常在“《FF》系列”登场的怪兽ボム（炸弹），最怕它使用“自爆”特技了。





◀基玛力使用“龙剑”后，学会了怪兽ボム的特技“自爆”，不过这一

耳熟能详的魔法

“《FF》系列”代代延续的魔法，在《FFX》中也同样登场，但因为硬件平台已经换成了超强的PS2，因此展现出来的魔法效果也不可同日而语。



▶“プロテス”，源于英文PROTECT（保护）。效果是让自己的物理防御力倍增。



◀“シェル”，即SHELL（壳）。效果是魔法防御力倍增。



▶“ファイガ”，高段火魔法。图中的“OVER KILL”字样是



◀アレイズ 即ARISE（升起）。效果是让“战斗不能”的同伴复活，而且体力完全回复。

露露的“集中”

露露在战斗中使用“集中”后，就可以让我方所有队员的魔力上升，魔法防御力也同样提高了。



▲这项特技很有个性，也很有策略性，不知是不是战斗导演土田俊郎的杰作

奥隆的

即保护，即用自己的身体作盾牌，为同伴抵挡来自敌人的攻击。在保护不擅长格斗战的尤娜或是露露时就非常有用。





▲奥隆是一位强壮型角色，自然有“保护”这种特技，不过这样说起来，基玛力也可能会有

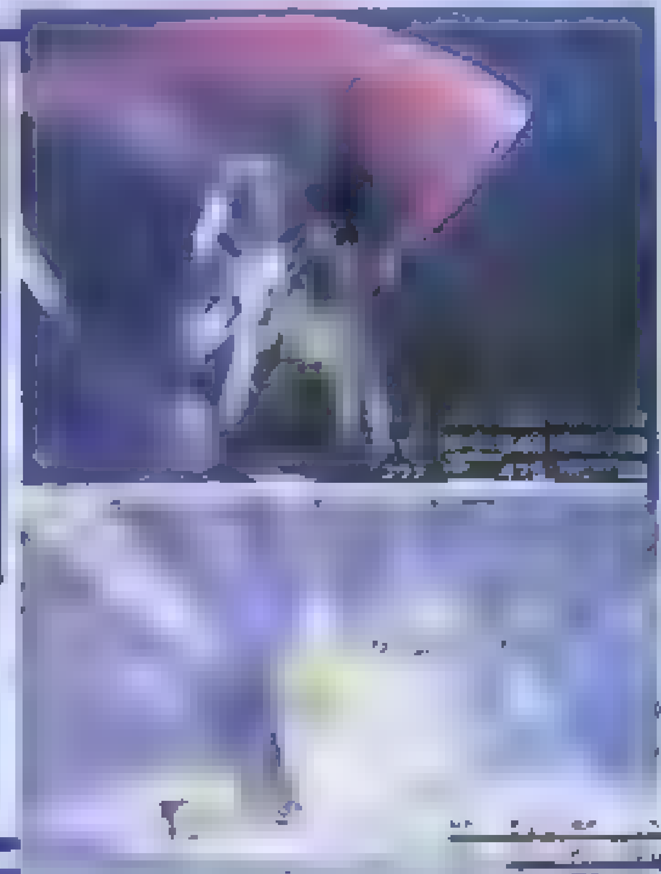
"OVER DRIVE"系统 オーバードライブ

"OVER DRIVE"就是本作中各角色的"超必杀"。发动方法和《FF VII》的"リミット"(LIMIT)及《FF IX》的"トランス"类似，但又有很大的区别。

泰达的"剑技"

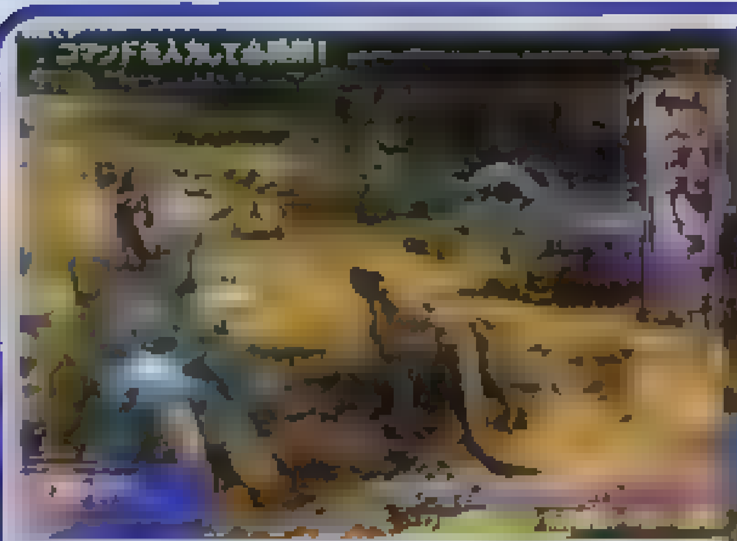
泰达的"OVER DRIVE"技叫做"剑技"。使用华丽的剑术向敌人攻击，使出过程中，如果能够配合手柄做一些相关操作，还能大大提高"剑技"的攻击力。



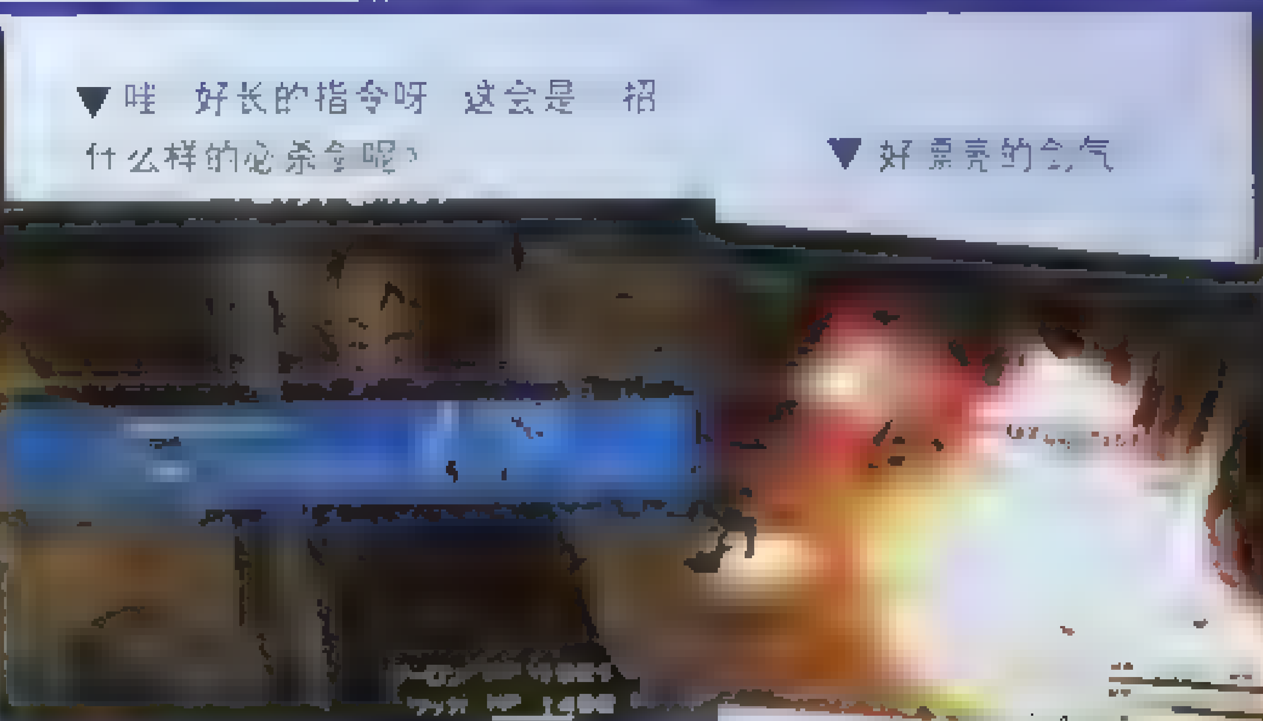


▲果然是很有《FF VIII》的感觉　看看泰达的剑技和使用方法！另外应该也可以像《FF VIII》一样选择"自动"按键吧！

这个所谓的相关操作，其实就是和《FF VIII》中斯考尔的"连续剑"相同，每次发动，屏幕上就会出现一条"动作槽"当槽上移动着的光标和槽上的白色部分重合时按下按键　就会让泰达使出更强力的"剑技"。

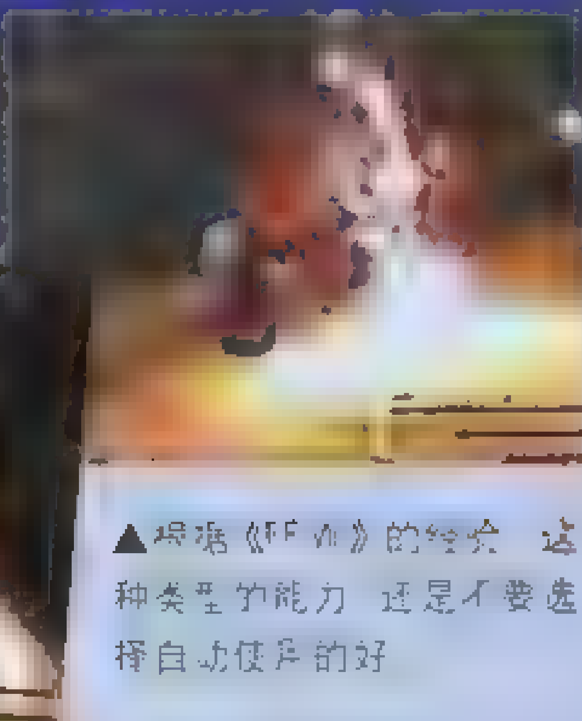


▲很好玩的一项能力　在《FFX》上又复出了



▼哇　好长的指令呀　这会是一招什么样的必杀令呢？

▼好霸气的剑气

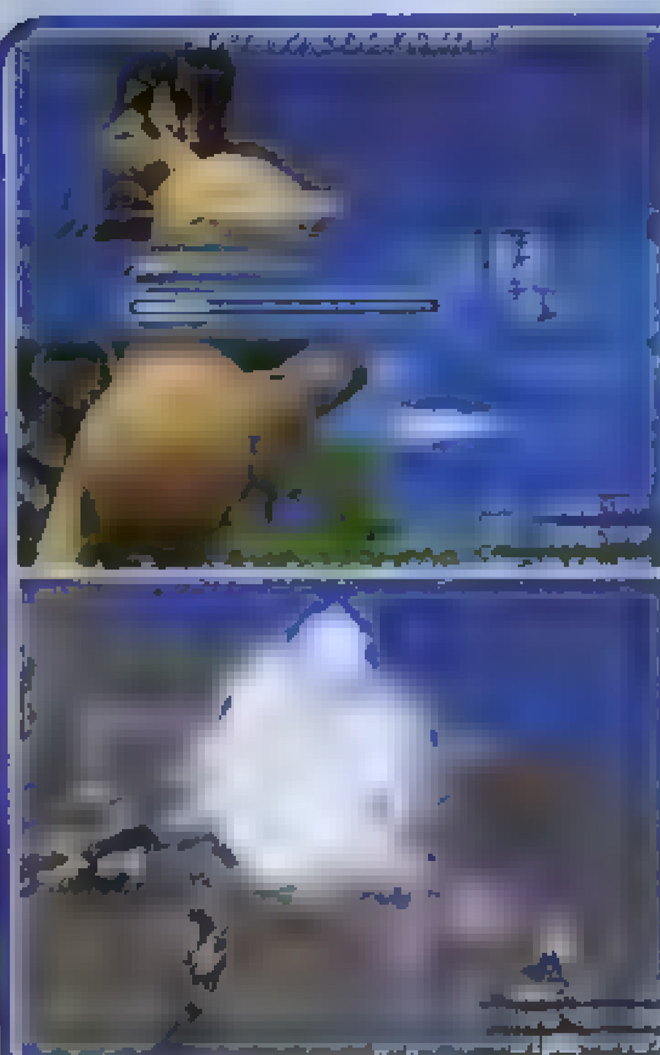


▲根据《FF VI》的经验　这种类型的能力　还是不要选择自动使用的好

奥隆的"秘传"

奥隆的"OVER DRIVE"技也是使出必杀剑术的，叫做"秘传"，他的"秘传"其实就与《FF VI》中的马修和《FF VIII》中的塞尔(ZELL)一样，发动时，要按照指令表输入指令才能发出相应的必杀技。

露露的"テンプテーション"



▲不要转得拇指抽筋

即"TEMPTATION"，这也是一个在发动后，需要继续进行操作才能让攻击力更大的"OVER DRIVE"技。其操作方法也是"《FF》系列"中首次出现的，露露在发动"TEMPTATION"后，可以先选择一种魔法，再不断地转动右摇杆，最后根据所转的圈数，来决定魔法的威力。



▲可以释放出更高级魔力的OVER DRIVE技

尤娜的"マスター召唤"

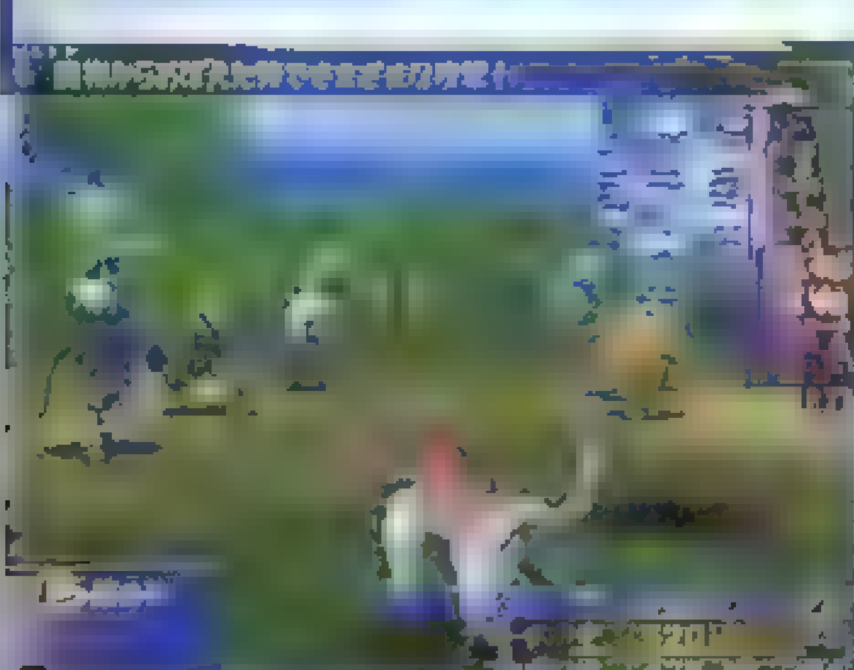


尤娜的"OVER DRIVE"技就是尤娜所召唤的召唤兽的"OVER DRIVE"技。在尤娜使用OVER DRIVE技后，她就可以召唤出"OVER DRIVE"槽已经处于全满状态下的召唤兽。



▲尤娜召唤出了能够直接使用OVER DRIVE的伊夫里特。使用"陨石袭击"吧！

基玛力的"敌の技"



▲只有OVER DRIVE槽蓄满后才能使用青魔法，使用条件是不是苛刻了点？

基玛力的"OVER DRIVE"技发动后就是使用基玛力之前用"龙剑"所学到的敌人的特技(以前的《FF》作品中是叫做青魔法)。而且使出后，就不像其他人那样可以利用手柄的相关操作来增加攻击力。



▶能将敌全体石化的"石化的气息"



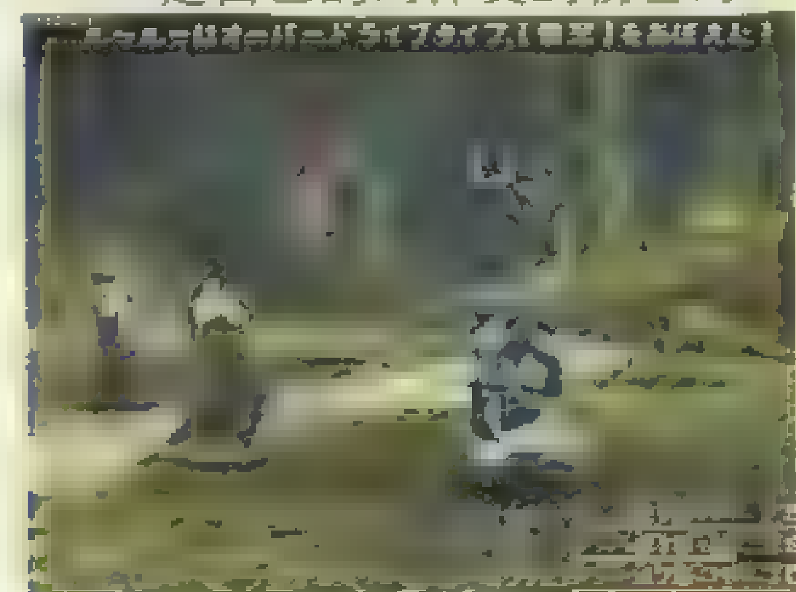
▲和《FF IX》中登场的芙莱亚同样的"ジャンプ"(JUMP)　用长枪作大跳跃攻击　还可以躲过敌人的攻击

蓄积"OVER DRIVE"槽能量的方式都可以选择?

在本作中，蓄积"OVER DRIVE"能量槽的方法在游戏中叫做"OVER DRIVE TYPE"。在游戏一开始，各角色蓄积该能量槽的方式就是接受敌人的攻击，但在游戏进行到一定的程度后，各角色还会学会其它的蓄积"OVER DRIVE"能量槽的方法。如**"斗志"**，这种"OVER DRIVE TYPE"是自己的攻击命中敌人后就可以上升"OVER DRIVE"能量；**"愤怒"**，这种"OVER DRIVE TYPE"是自己的同伴受到伤害时"OVER DRIVE"能量就会增长。



▲泰达学会了"斗志"，多攻击敌人就会增加OVER DRIVE的值。





▲露露学会了"愤怒"，同伴受到伤害时就会增加自己的OVER DRIVE槽　看来　连怎么样蓄OVER DRIVE值都有一定的策略性　这就是上田俊郎先生的高度游戏性的《FF》的一贯的表现。

因版面有限，其余内容请关注下期报道

雾中的迷失者报道第四回

In my restless dream, I see that town.
Silent Hill.
You promised you'd take me there again someday.
But you never did.

Well I'm alone there now...
In our "special place"...
Waiting for you.

SILENT HILL2

PS2	NAMCO/HOMETEK	ACT	1人
	预定2002年第[illegible]季度发售		未定
未定	未定		

E3展过后，这款在展会上大受好评的"心理暗示恐怖冒险游戏"终于公布了其发售日：9月26日。比早前公布的9月1日向后延期了近一个月，估计这是因为不想与其它大作游戏的发售日太过接近所致。从2000年9月份的TGS秋季展游戏正式公布开始算起，如果游戏将在9月26日按期发售的话，时间跨度刚好是整整一年，这一年来游戏的制作小组"team silent"为喜欢该系列的玩家制造了太多的悬念，现在随着发售日的临近，游戏的资料也逐渐详细、完整，这一次的报道就会将这一年来公布的游戏情报进行一次总结，不知此前对此游戏不太感冒的读者看了这一期的介绍之后是否会改变看法呢？

寂静岭2

詹姆斯和玛丽亚在监狱的牢房中隔着铁栅栏对视着，

开端

这一切的一切，都是因为那封信，

那封信最后的署名，是玛莉。

没错，就是已经去世了3年的，我妻子的名字。

一个已经不在人世的人怎么可能会寄信给我呢？

是为了弄清事情的真相，

还是自己潜意识地相信会有奇迹发生？

不管怎样，我又来到了这里，

寂静岭。

……









詹姆斯·桑德兰

[James Sunderland]

本作的主人公，妻子玛莉去世之后，本来就有些内向的他变得更加沉默寡言，“将真实的感情隐藏起来，过着压抑的生活”可以说是詹姆斯这3年来生活的写照。詹姆斯偶尔会表现出较自我的一面，不过从根本上来看，他还是一个善良、温柔的好男人。

在迷迷糊糊的睡梦中，我看到了那个镇子，

寂静岭。

你曾许诺过有一天你会再带我来到这里的。

但是你食言了。

现在，只有我，

在我们“特别的地方”

等你……

是什么使他们陷入这样的困境呢？

在这个被雾所笼罩着的谜一般的小镇上，
窒息、绝望正在四处蔓延。
究竟有多少真相等待着詹姆斯·桑德兰去发掘？



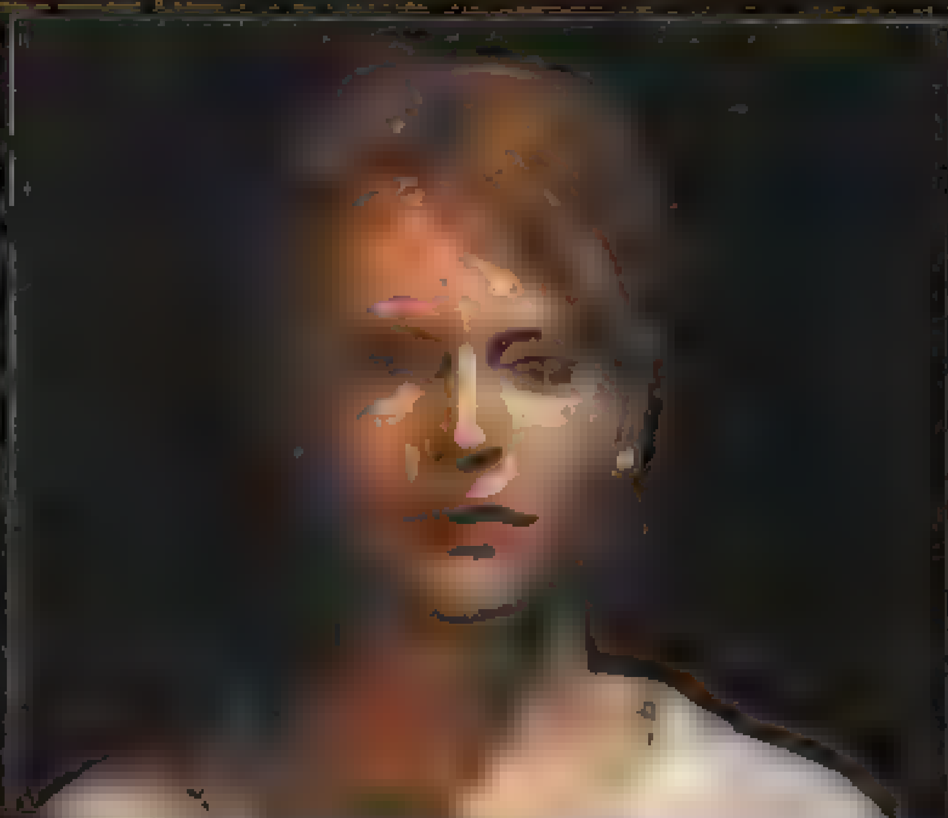
艾迪
[Eddie]

詹姆斯在寂静岭遇到的年青人，有些发胖的他行动起来比较迟钝，由于意外受伤，自保的心态使得艾迪对待陌生人的态度都十分友好，不过，有着一幅“老好人”面孔的他有时候也会有一些不同于普通人的异样神情，一般让人不寒而栗的杀气……



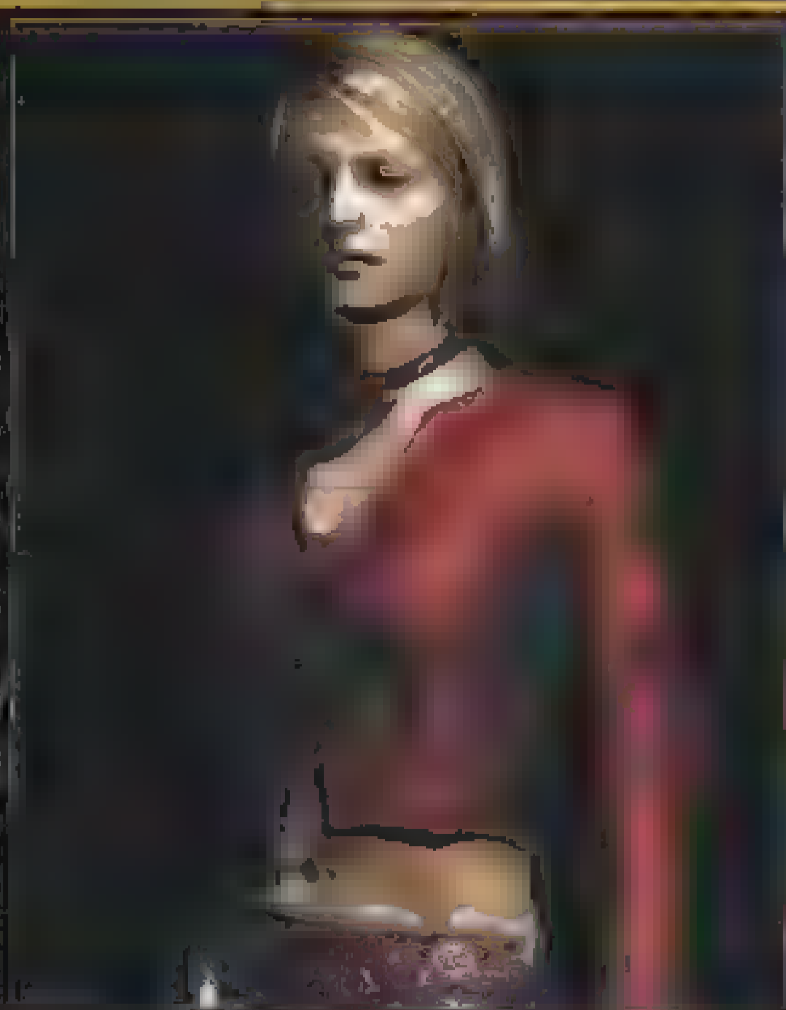
玛莉·桑德兰
[Mary Sunderland]

詹姆斯深爱着的妻子，3年前因病不幸去世，但痴情的詹姆斯一直没能忘记她。在游戏中，根据目前所知的资料，她只出现在詹姆斯的回忆中。从詹姆斯回忆的片段来看，玛莉是一个非常美丽温柔的人儿。



玛丽亚
[Maria]

詹姆斯在寂静岭遇上的谜之女性，从相貌到发色甚至于眼睛的颜色都与詹姆斯的亡妻玛莉一模一样，而性格方面则恰好与玛莉的阴柔之气相反，对人对事更为主动、直爽，不过似乎不能很好地控制住自己的情绪，波动较大。与玛莉有一点完全相同的就是都十分关心詹姆斯……



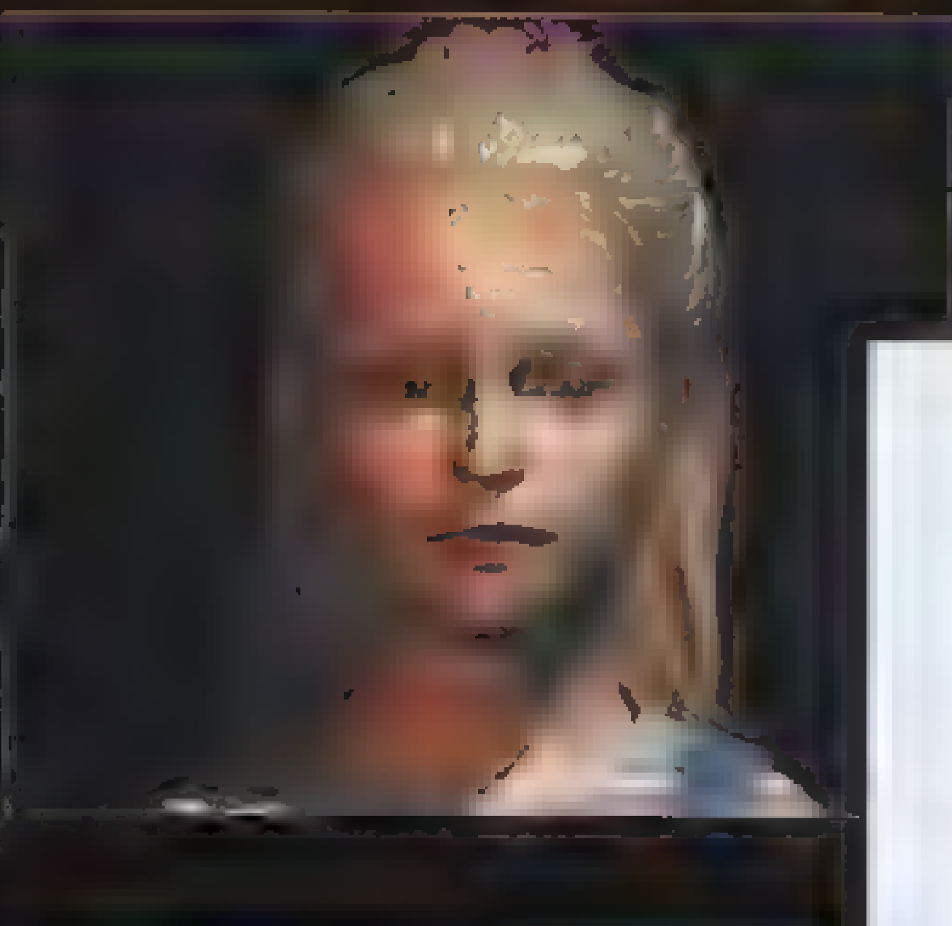
安吉拉
[Angela]

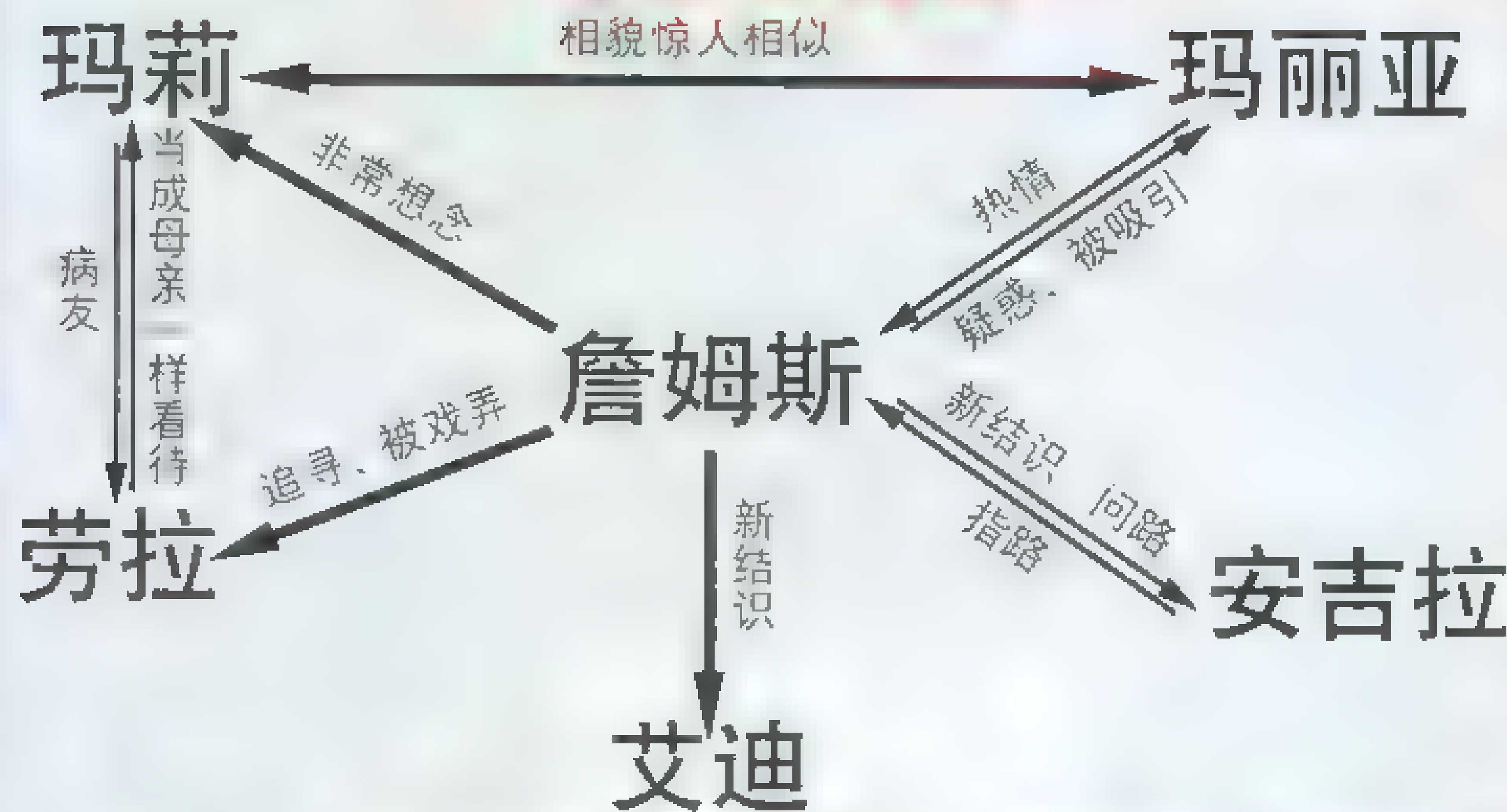
詹姆斯在寂静岭最初遇上的就是安吉拉了，安吉拉也不是当地人，在寂静岭出现据她所说只是因为迷路而误入这里而已。性格方面比较乖巧，为人随和，不过惟一让人有点疑惑的是她曾经有过一次离家出走的经历，是什么促使她离家出走的呢？



劳拉
[Laura]

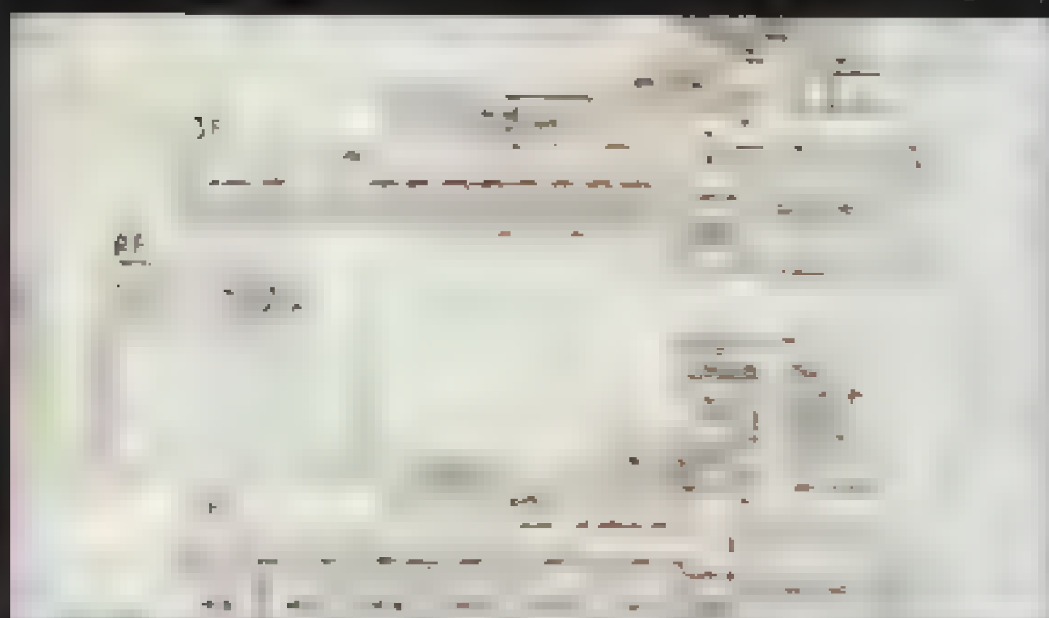
在詹姆斯面前突然出现的小女孩，留给詹姆斯一个天大的疑团之后就没了踪影，之后詹姆斯好不容易在医院找到了她，却一不小心成为了她戏弄的对象。从劳拉的口中詹姆斯得知，劳拉确实见过玛莉，并且还把她当成母亲一样看待……这又是怎么一回事呢？





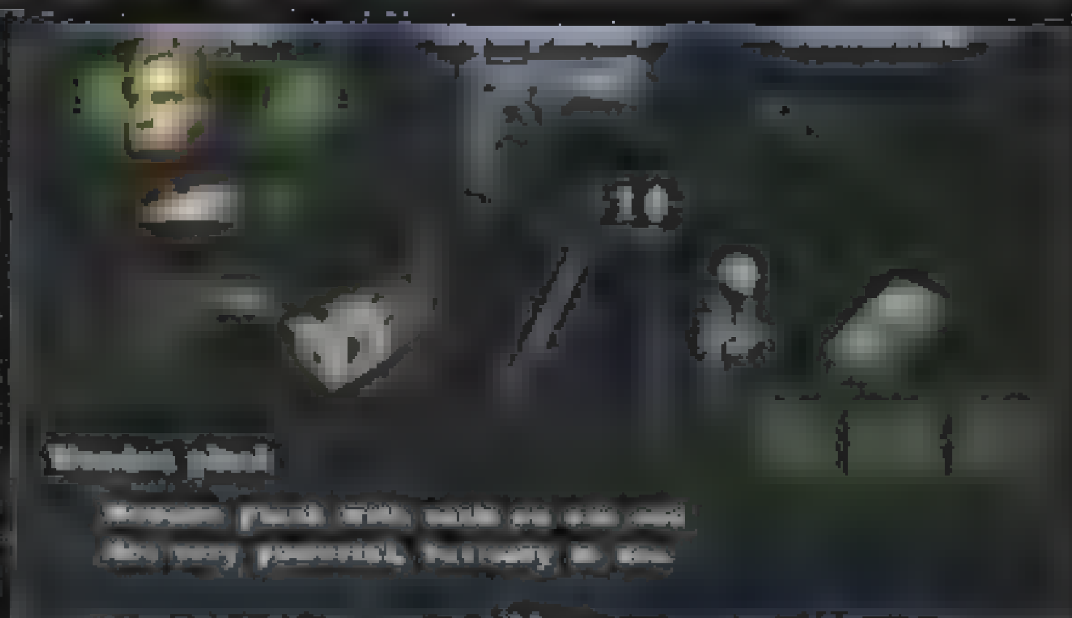
人性化的地图系统

前作中的的地图系统无疑可称得上是AVG游戏中最“人性化”的地图了。在得到某一地区的地图之后，主角梅森会先将自己去过的地方以及暂时不能通过的地方注上相应的标记，而在得到某些提示之后，也会立即在地图上的相应地点标上例如“这里有一个未打开的箱子”、“钟楼”等等提示性的语句，以便自己在没路可走的时候能够想到这些地点……以上提到的这几点设计在《寂静岭2》中都将得以保留，地图画面也将采用前作的表示方式（如图）。大家在玩到该游戏后不妨拿出《寂静岭》的地图来对比一番，说不定还会出现一些熟悉的地点呢！



菜单画面

大概是前作的系统太过成功，此作的菜单画面也不会进行太大的变动，如图，画面左上方表示角色的状态，绿色的背景表示詹姆斯一切OK，中间的画面表示角色此时装备的武器，右上方则是道具的一些使用指令，画面下方是道具栏，蓝框选择的是木棒，右边的道具分别是手枪、手枪子弹、胸灯和收音机，各个选择画面一目了然，左下方还有道具说明，非常方便。



文：D·S

紧急报道第3回

DC	BANPRESTO	SRPG	1人
	预定200■年■月26日发售		99格
DVD-ROM	未定		

已经进入最终调整阶段的DC超大作《超级机器人大战α for DC》即将在7月26日发售了！这一次的紧急报道会为"机战迷"提供更多"新鲜热辣"的资料，比如具有炸裂感的"合体攻击"、全新3D即时演算的DEMO，以及新增加的作品《机甲世纪G BREAKER》。现在就一起观赏吧！

万众期待！

超级机器人大战α for DC

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

发售在即！！

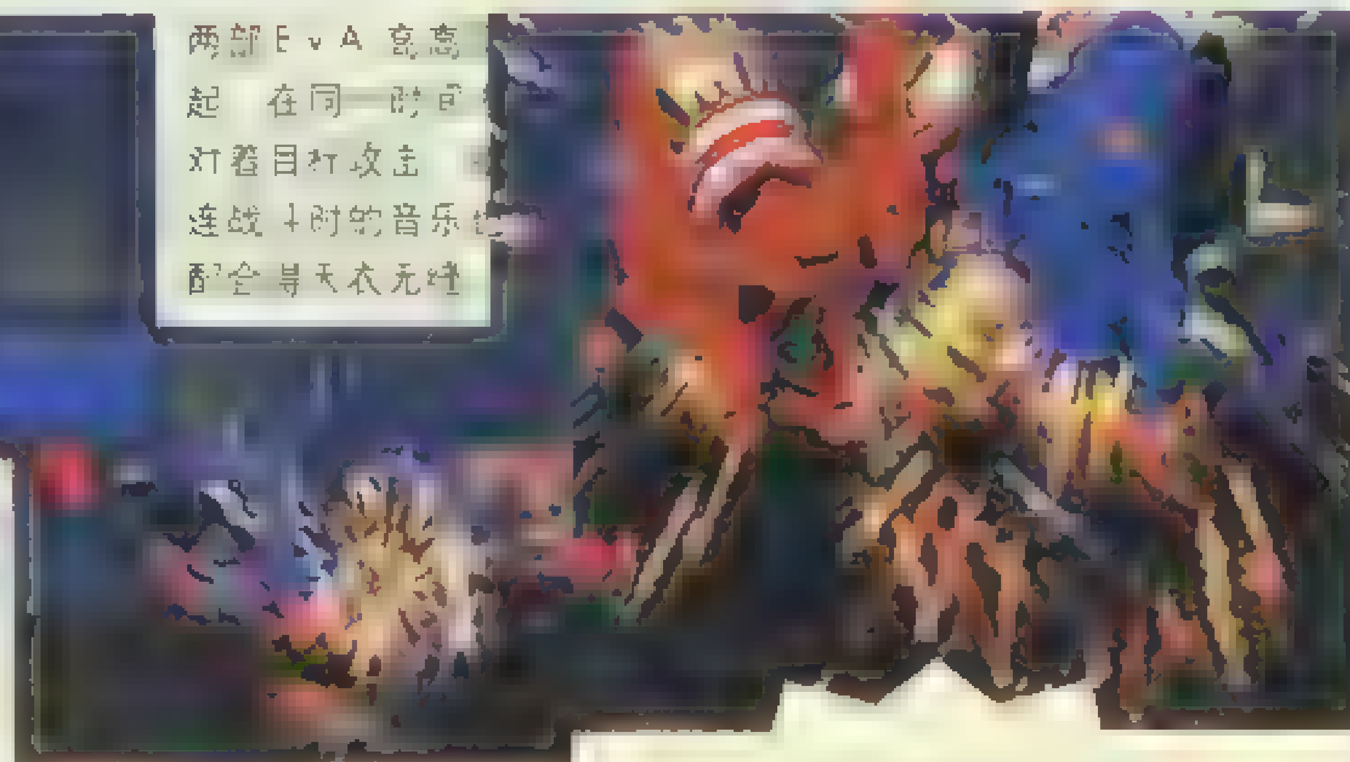
EVA初号机和贰号机





与TV版动画中的情节完全一样，共同生活在一起的碇真嗣和明日香已经懂得了合体攻击

两部EVA已经做好了战斗准备，向着目标进发



两部EVA意志一起，在同一时间对着目标攻击，连战斗时的音乐也配合得天衣无缝

超能电磁侠V和V型电磁侠



葵豹马和刚健一齐心协力，"超电磁KOMA"和"超电磁YOYO"的梦幻攻击！

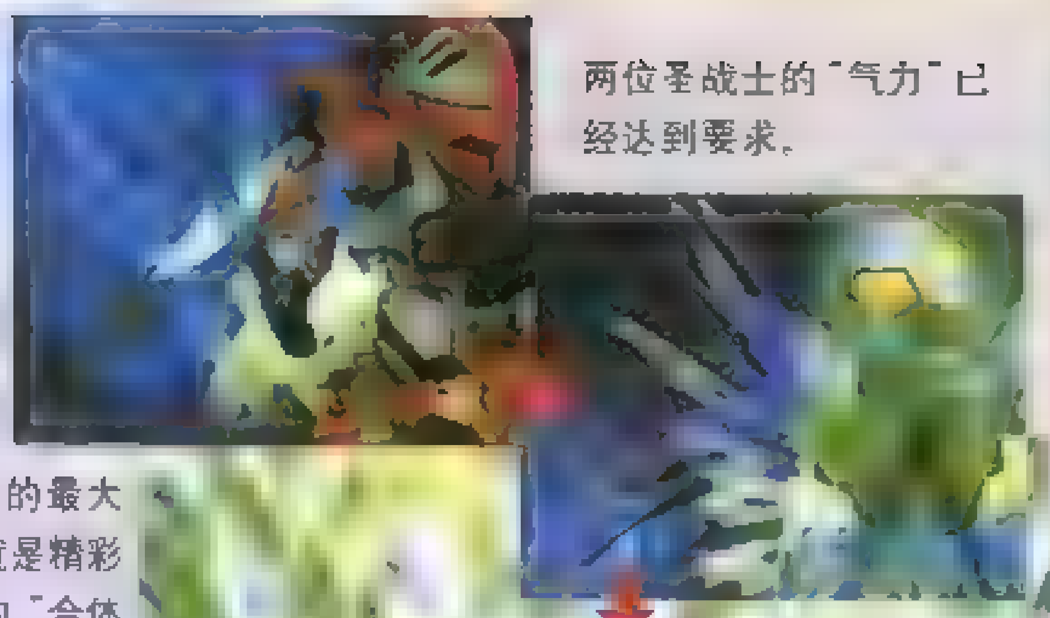


从敌人的左右两方发动夹击，令它无所遁形

梦幻组合



超电磁力将敌人团团包围，战斗画面的光影效果非常出色


两位圣战士的"气力"已经达到要求。

DC版的最大魅力就是精彩绝伦的"合体攻击"，像翼霸和旦拜因这样的"无双组合"，试问又能有哪个敌人可以对付呢？


HEPPY奥拉斩的二连击 座司翔的"奥拉力量"爆发给敌人以巨大的伤害。

翼霸和旦拜因

圣战士的2连击


断空我的分离状态

野性的力量终于被唤醒 超兽战队开始行动


虽然还没有合体成为超兽机神断空我但是攻击力就已经不能小觑。

三一万能侠


三一万能侠从早乙女研究所起飞，粉碎敌人的进攻！

三一万能侠的分离状态，团结三个人的力量

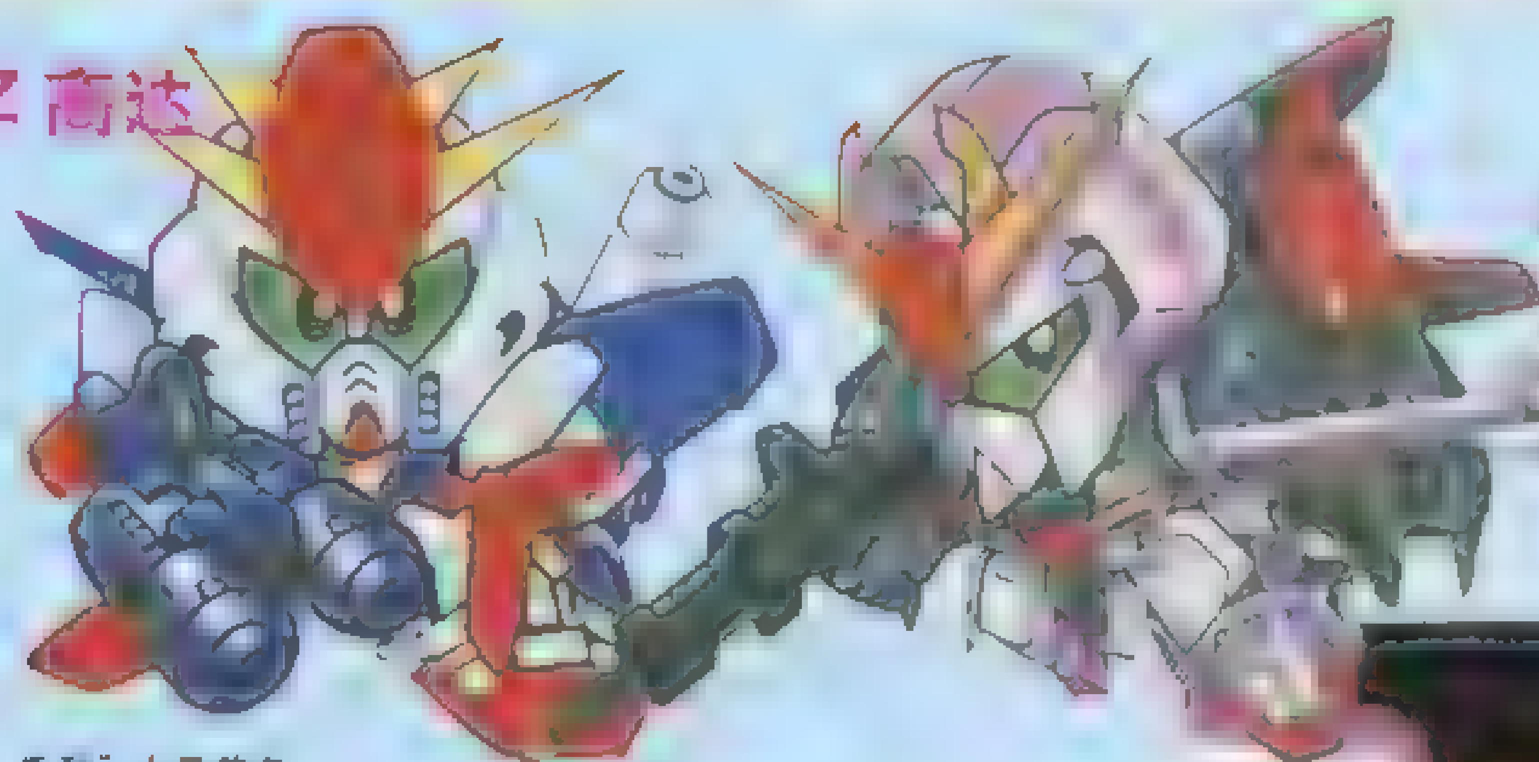

攻击目标

处于分离状态的三部机体同时向着目标俯冲过去 一齐射击

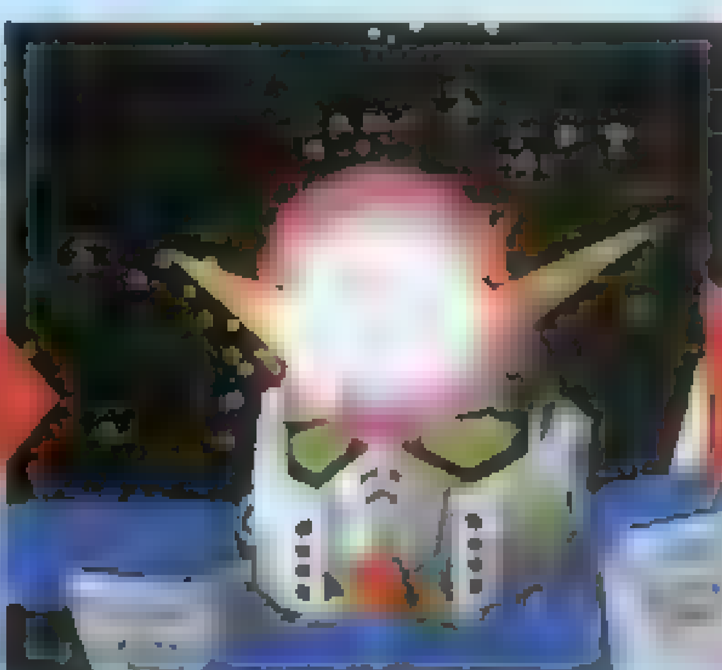
三位一体的攻击

Z高达、高达试作3号机和ZZ高达




《高达》系列"中最著名的人物齐聚一堂 誓要捍卫"钢铁之魂"！






拥有强力激光类武器的3部著名高达向着目标一齐射击！想来对于装甲较厚的战舰也会造成巨大的伤害！

炸裂POINT

《机甲世纪G BREAKER》火热登场！拥有"《机战》系列"最多登场作品支持的《超级机器人大战α for DC》将会在PS版的基础上再增加《机甲世纪G BREAKER》这部作品。它曾在DC游戏《SUNRISE英雄谭》中出现过，这次"驾临"《超级机器人大战α for DC》，一定来头不小。主人公名叫卡尼吉·阿卡库西，爱机被称作"XFT II"。


XFT II

具有飞行能力的XFT II搭载了超高速航行的"CLOUD装置"



真·盖塔、魔神皇帝和大魔神





"机战历史"上最强的必杀技发动"究极 合体攻击"将敌人化成灰烬!!




作为"《机战》系列"代表的3部著名超级机器人终于有了它们独有的"合体攻击",想象一下那究极的破坏力就让人不寒而栗!它就是"FDS"!!

真·盖塔

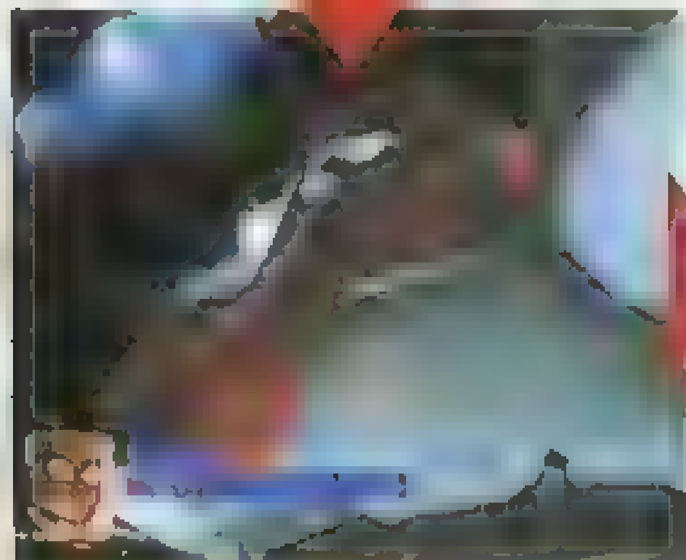
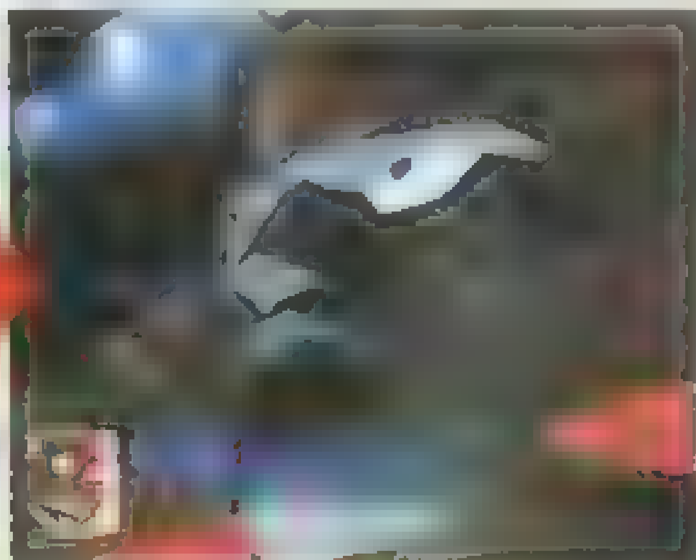
大魔神

魔神皇帝

FDS

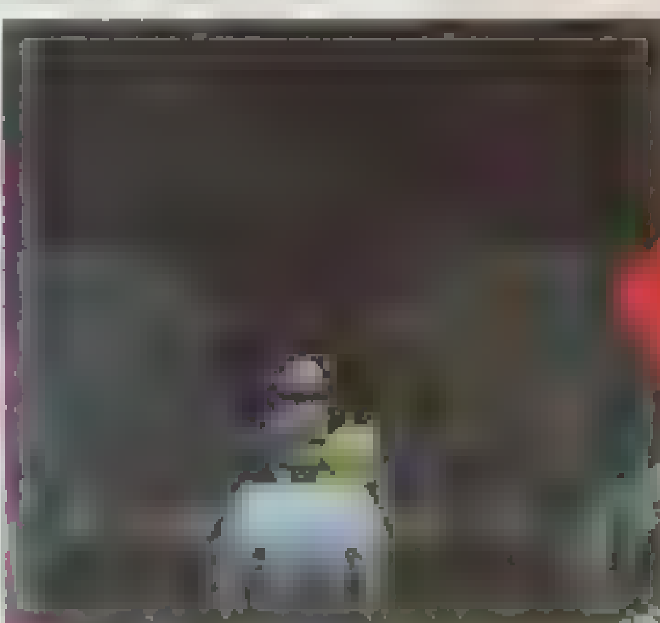
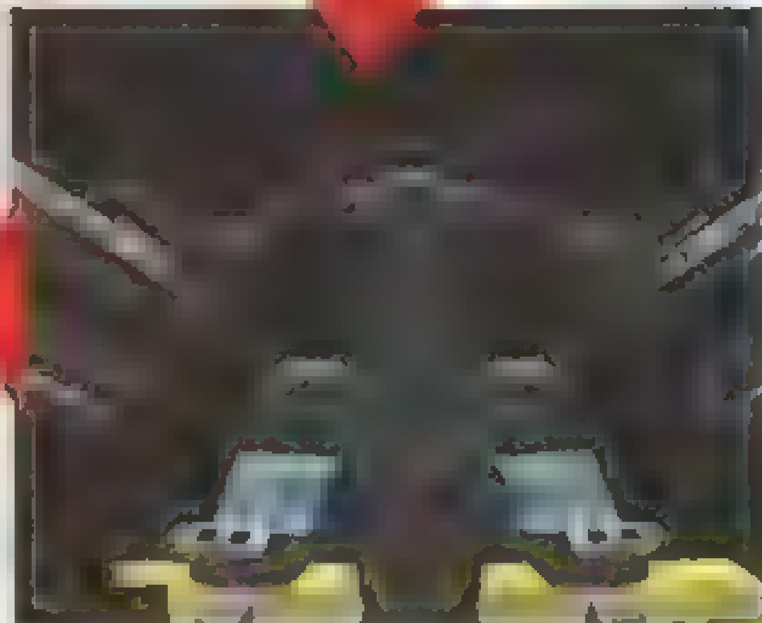
炸裂POINT

现在回想起PS版《超级机器人大战α》的开场动画现在还觉得心潮澎湃,那么3D机能强劲的DC主机当然不会放弃它的优势,BANPRESTO的游戏制作小组除了会重新制作OPENING,还会追加许多3D即时演算的过场动画,让广大"机战迷"在游戏的过程中充分体会原作的经典场面。

同秘密结社BF团进行战斗的著名机器人——铁甲人罗布登场!震撼天地的气势在多边形即时演算的表现下被忠实表现出来,这可是PS版所没有的啊!

铁甲人罗布出动!

作为我方基地的MACROSS要塞型面对敌方舰队的集体攻击,变形为MACROSS强攻型!复杂的变形过程被完美表现出来

变形为超时空要塞强攻型!






EVA量产型从天而降!

忠实再现《新世纪福音战士》的最终剧场版《AIR》中的一幕 具有飞行能力的量产型EVA向NERV本部展开强袭,明日香驾驶贰号机挺身出战!

为了人类的明天,MACROSS升空!






克洛巴舰长命令MACROSS舰升空。与地球上的街市相比较MACROSS舰就像一座小规模的城市那样庞大。作为对抗异星人的"特殊部队SDF"的旗舰就这样踏上了决战的道路。

文：ACE飞行员

皇牌空战4
破碎的天空



ACECOMBAT.04 shattered skies

在湛蓝的天空中自由地翱翔，与敌机在平流层中擦身而过，在大雨滂沱的夜晚进行激烈的空战……这不是梦想，当你进入《皇牌空战》的世界，你就完全可以体会到这一切。随着《皇牌空战4》发售日期的日益临近，关于游戏最新的元素也是不断地传出来，各位一起体会这种震撼吧！CAUTION！

PS2	NAMCO	3DSTG	1人
DVD-ROM	预定2001年夏季发售		未定
	未定		

全方位的声效逼真再现



在《皇牌空战4》中对各种音效的处理格外重视，游戏制作小组还亲自到空军基地采集各种声效并进行实地录音，所以可以说《皇牌空战4》不但在画面上有极佳的表现，在声效的表现上也更加真实，更加丰富。在空战中各种声效纷繁复杂地交织在一起会给人一种极为真实的临场感。

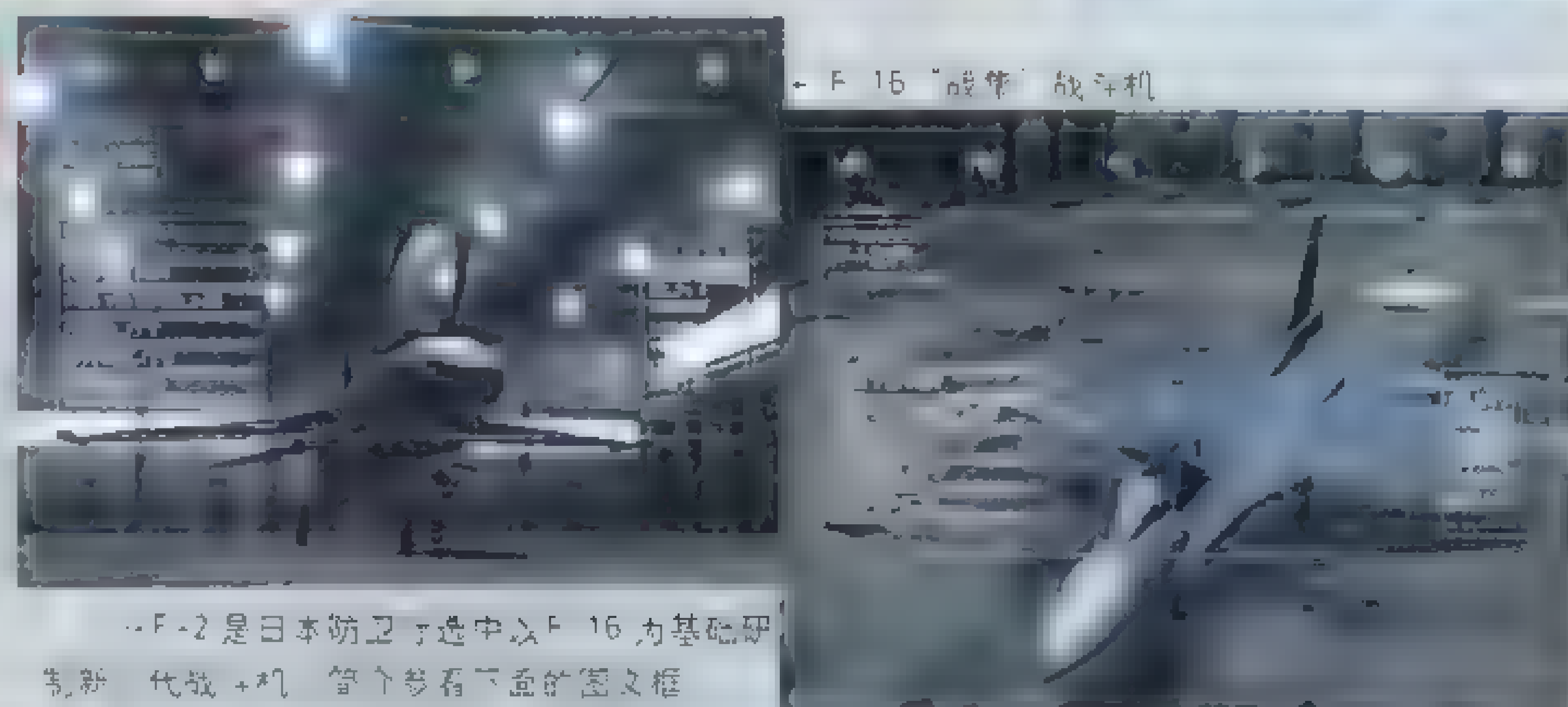
"通讯"是实际空战中一个十分重要的环节，然而在许多模拟空战游戏中却被忽略。《皇牌空战4》中对"通讯"刻画得十分细致。在游戏中玩家时时刻刻要和总部保持联系从而在第一时间内获得各种讯息，如：敌军活动状况、新任务部署、我方僚机援助讯息等等，甚至有时候可以接收到敌军通话的无线电。

由于《皇牌空战4》中加强了"通讯"这个元素，所以对整个游戏都会产生影响。游戏的任务会变得复杂多样，不再像前面几部作品那样依靠机载雷达就可以明确地知道任务。我方僚机也不再单单只是一个摆设而已，有些任务需要玩家和僚机相互配合甚至协同作战才可以完成的，双方联系的方法就是依靠无线电"通讯"。通过"通讯"，总指挥部还会在战斗中途向玩家下达最新的任务指示，根据玩家的作战情况来决定整个游戏剧情的发展。"通讯"中玩家听到的是全程英文语音，而游戏画面上方则会出现相应的日文字幕，想必这是为不懂得英文的日本人准备的吧！



整装待发 可携带"特殊武器"

在每个任务开始前，玩家照例要根据战机的性能选择适合任务的战机。在选择画面中玩家可以清楚地看到各架战机的型号、巡航速度、对空性能、对地性能、机动性能等多种数据。这对于玩家能否完美地完成各关任务是十分重要的一个参考依据。值得注意的是在《皇牌空战4》还加入了"特殊武器"这样一个崭新的元素，在任务开始前玩家可以选择现在暂时不清楚战机可携带"特殊武器"到底指的是什么（不会是……）具体作用是什么，想必是因为未来的战争更加残酷激烈吧！突然我对游戏副标题"破碎的天空"的涵义有了更深的理解。

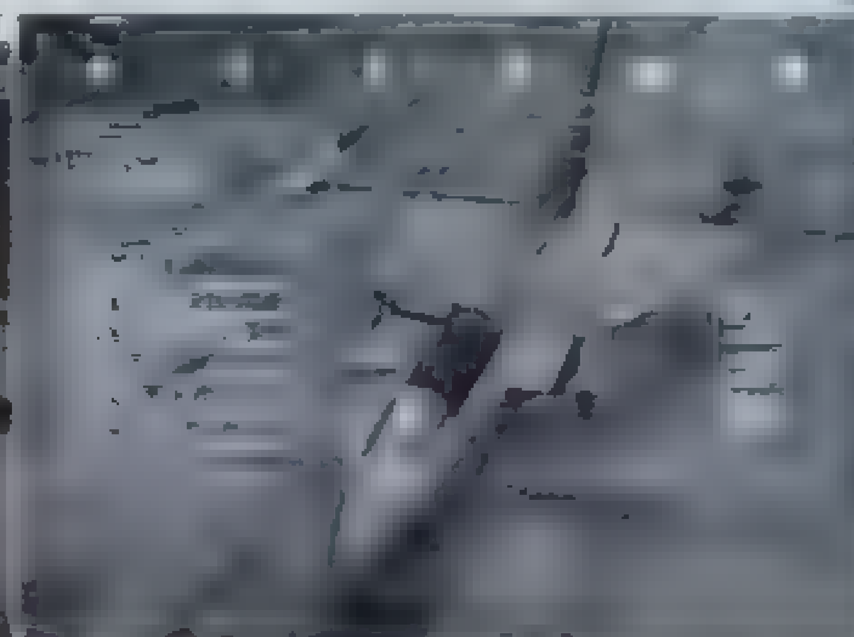


←F-16"战隼"战斗机

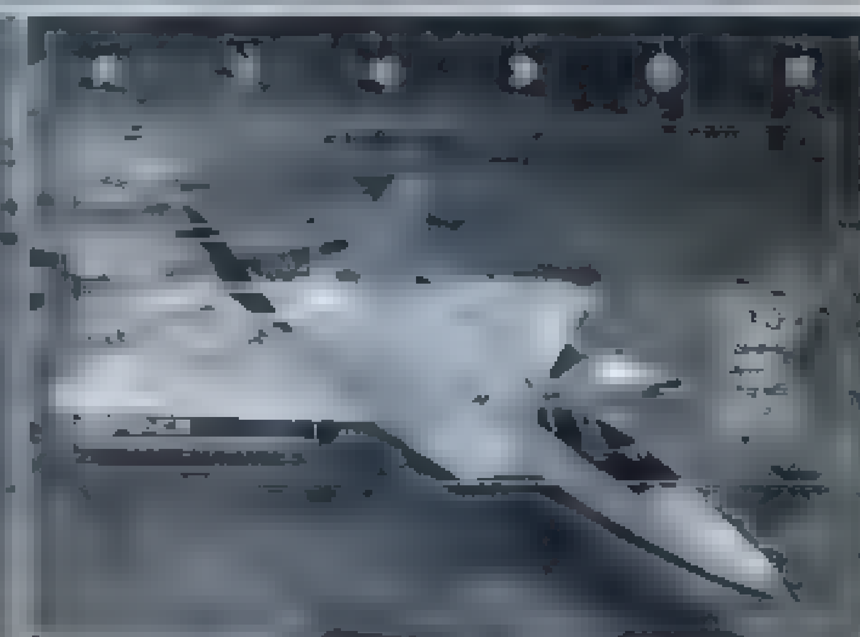
←F-2是日本防卫厅选中以F-16为基础研制新一代战斗机，留个参看下面的图文框



"幻影2000"战斗机　"阵风"是法国最新装备的第四代战斗机



英、德、意三国研制的Tornado"狂风"攻击机



F-2"猛禽"战斗机

空前绝后的超级王牌飞行员

德国空军战斗机飞行员埃里希·哈特曼在第二次世界大战中以击落352架飞机的战绩创下世界空战史上空前绝后的纪录！这座很可能是永远无法攀越的高峰迫使埃里希·哈特曼的后来者无可奈何地永久生活在他的阴影下！当时苏联飞行员还给他起了个"南方黑色魔鬼"的绰号。1970年9月30日，哈特曼退出现役。哈特曼在战斗中的杰出表现是他的对手都不得不承认和钦佩的。



[illegible]战斗机简介 [illegible]战斗机属于正在研制的第四代战斗机，性能先进，但由于生产量较小，因而价格昂贵，估计单价超过5000万美元。该机由日本三菱重工为主承包商，其它多家日本公司和美国公司为分承包商参与研制生产。其中，由于美国洛克希德公司是[illegible]的研制生产商，[illegible]主要的分包商。[illegible]共购买130架F-2[illegible]卫队将装备F-2战斗机后，其防空作战能力将大大增强。



美制F-14"雄猫"战斗机

“中途岛”——战斗补给全新要素

战斗中如果出现弹药不足的情况怎么办？《皇牌空战4》中加入了自由返航以及中途降落补给弹药的全新元素。战机可以通过返回地面军事基地和海上航空母舰来补给弹药。这样不但使游戏更加真实而且更加考验了玩家“驾驶”战机的水平。“着陆”可以说是模拟空战游戏最有趣的地方之一。玩家驾驶着战鹰在塔台的指示下顺利返航，这种体验真是太美妙了，成就感也油然而生。

NAMCO与STUDIO 4°C强强合作



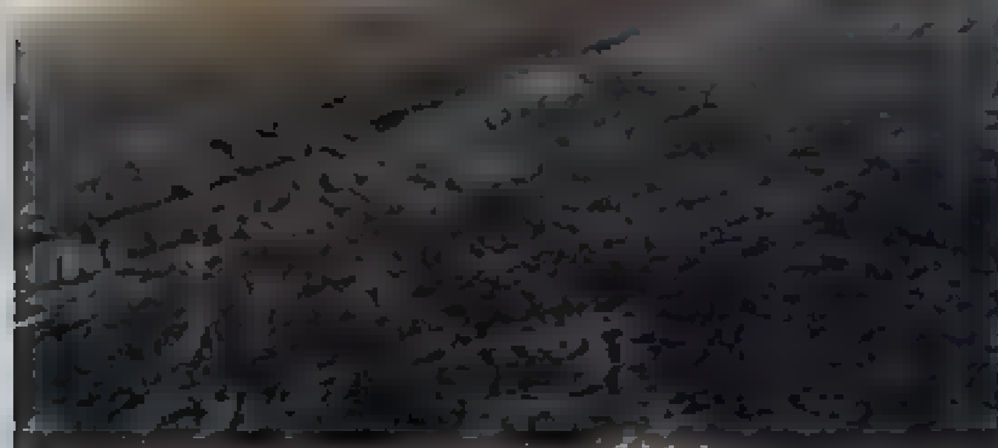
这次由日本著名的动画制作公司STUDIO 4°C负责《皇牌空战4》中的动画部分制作用以交代整个游戏的故事情节。相信NAMCO与STUDIO 4°C再次的合作会给我们带来更加完美的《皇牌空战4》，让我们拭目以待



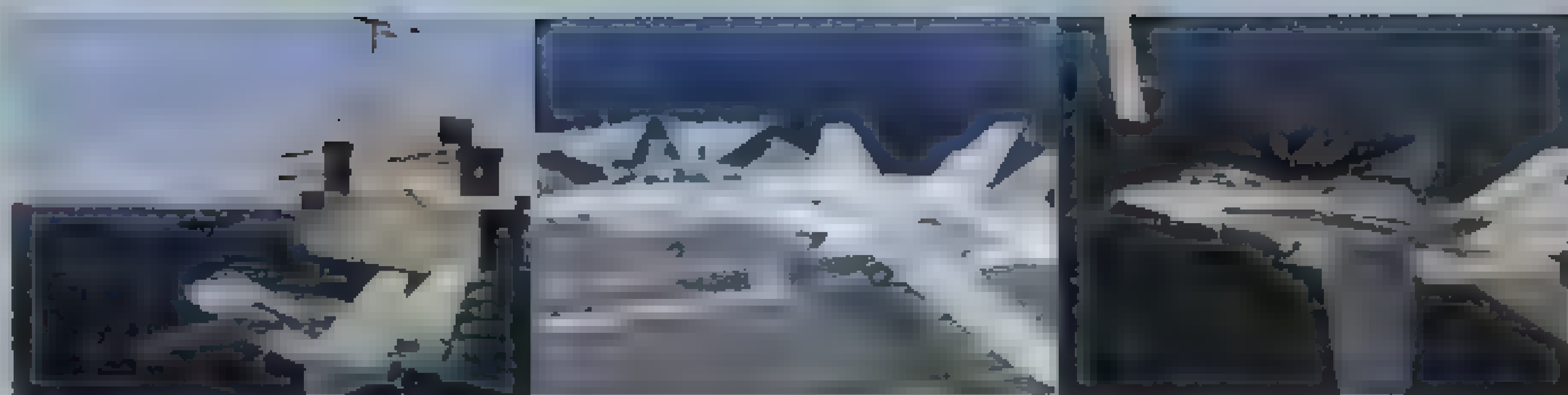
NAMCO畅谈《皇牌空战4》

NAMCO的著名游戏制作人川上弘明接受了媒体的访问，在访问过程中他向媒体阐述了他们在制作《皇牌空战4》时所付出的努力，以及这款游戏将带给玩家们的惊人表现。川上弘明表示说《皇牌空战4》所使用的3D引擎就是当初PS《皇牌空战3》所使用的3D引擎并加以强化，再搭配上PS2的强大硬件机能，使得该游戏的画面有了大幅度的提高到了让人惊讶的地步。至于游戏的故事背景仍然是建造在一个虚拟的世界里，不过所使用的战斗机都是真实的，例如：F-22、幻影2000等等，游戏中战斗机的数量达到了20几种，可以说是整个系列中最多的一部，而且这些飞机都是按照真实的比例刻画的，有着极其真实的操纵性。此外，在这款游戏中还将多出一个“长期任务模式”，这是以往作品中从没出现过的，这个模式会给[illegible]玩家更大的发展空间，随着任务的进行、战斗表现的不同，故事的发展也会发生一定的变化，所以说这款游戏应该是有多个结局的。









F-14 [illegible]，至今仍是美国海军[illegible]中最高级的[illegible]。



只有以第一视点降落时，屏幕上才会出现一排按钮。



《皇牌空战》系列中首次出现日制战斗机，值得大家注意。



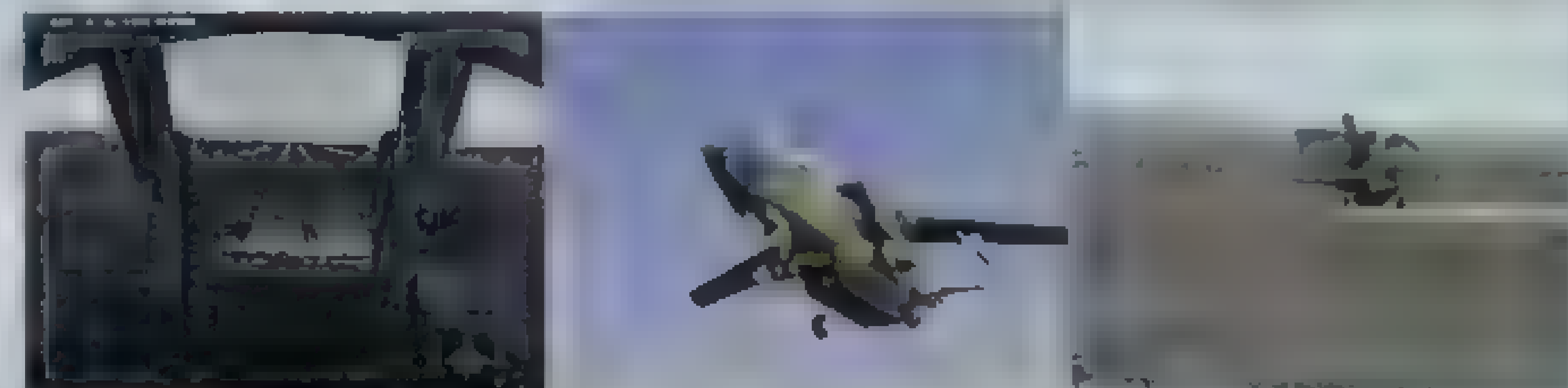
美国空军对[illegible]战斗机[illegible]。



幻影2000是一种单发、单座超音速战斗机，它是法国达索公司研制并于80年代装备法国空军。



在航空母舰上着陆，还需要及时地放下减速挂钩，格外地紧张刺激



“狂风”战斗机同样是一种可变翼战斗机，它具备优良的对地攻击性能。



游戏有三种视点可供选择

眼镜蛇机动：存在很大争议的机动动作

自从1989 SU-27 [illegible] 眼镜蛇 [illegible]

使用价值 [illegible]

[illegible]《皇牌空战4》中[illegible]



文：纱迦

吸血诡夜

VAMPIRE NIGHT



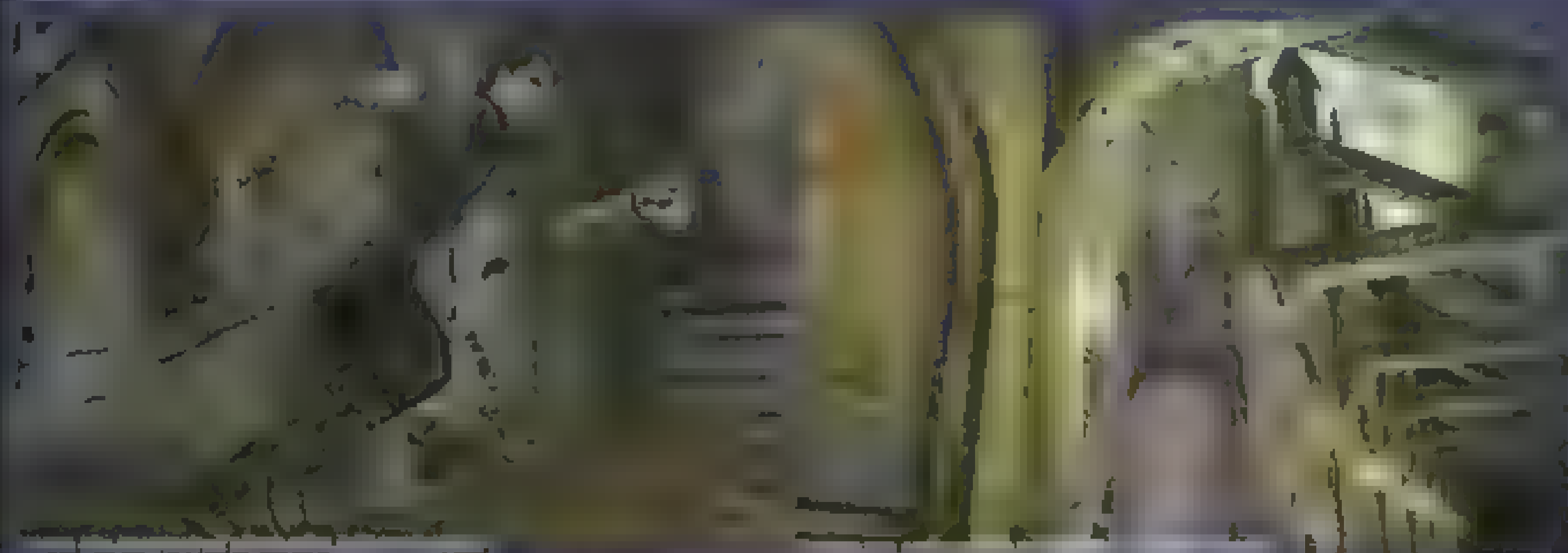
要说起目前最好的光枪STG，SEGA的《死亡之屋》系列和NAMCO的《化解危机》系列，各具特色，可谓一时之瑜亮。不过大家想过没有《死亡之屋》+《化解危机》=？现在这个问题终于有了答案，答案就是这款由NAMCO在SEGA的协助之下完成的《吸血诡夜》。其实纱迦早就想向大家介绍这款出类拔萃的游戏了，但是由于它只有街机版，而且使用的基板是"贵族级"的SYSTEM 246，在国内难觅芳踪，这才搁了下来。不过现在《吸血诡夜》马上就要在PS2上登场了，所以再也不能将其轻松放过。（虽说PS2在国内也属"贵族级"机种，但总比SYSTEM 246来得现实一点吧？）

PS2	NAMCO	光枪STG	1－2人
	未定		未定
DVD ROM	*		

PRELUDE

[illegible]鬼，完成他们的宿命[illegible]









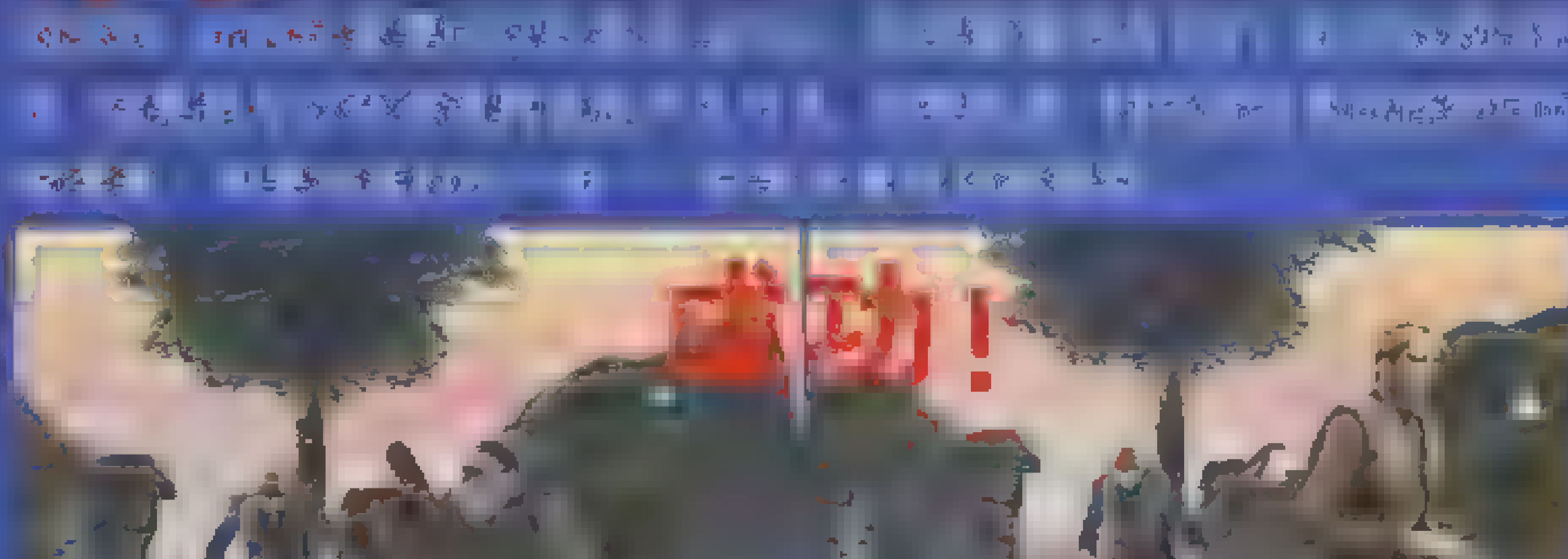


ARCADE



登场的敌人很具有SEGA的风格——全是怪物，真是让人兴奋不已。这些敌人拥有不同的体力，要发射一定[illegible]

就可以取得事半功倍的效果。

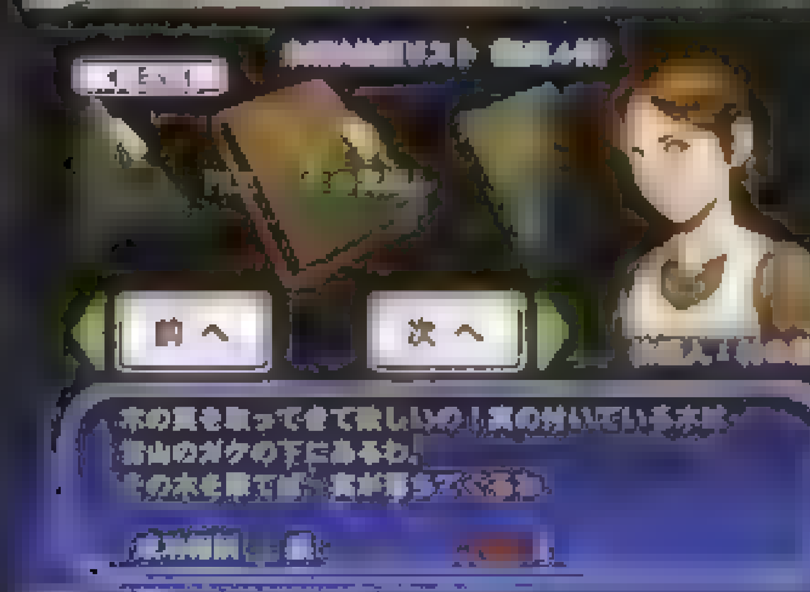


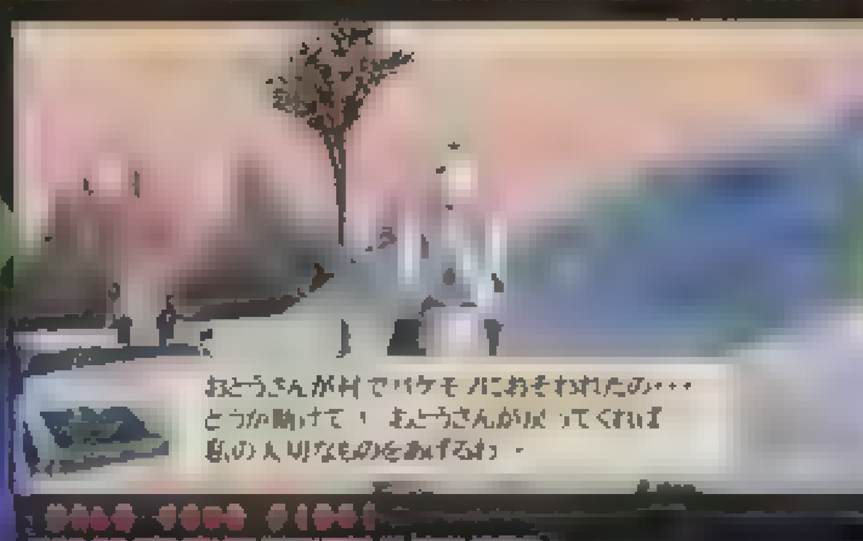
ORIGINAL

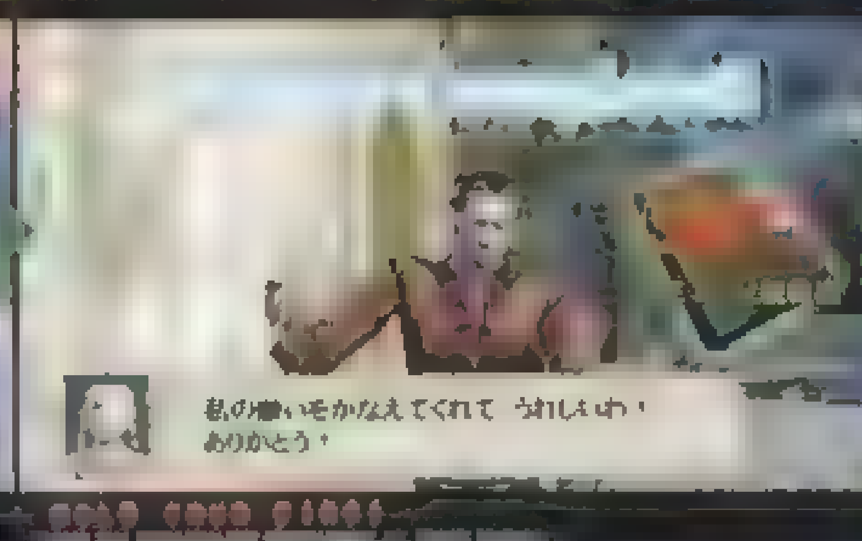


本游戏在PS2版中追加了一个全新的原创模式，在这个模式里有很多任务在等着玩家去完成，很有点像《梦幻之星在线》。玩家可以任意挑选一个任务，然后委托人就会告诉你详细情况，选择同意后就可以上路了。这些任务的内容可以说是多种多样，绝对不会使人感到厌烦。完成任务之后就可以从委托人那里获得事先说好的报酬，如果没有完成也不要紧，可以日后再来挑战。

在完成任务的路上，玩家可以看到一些木桶、箱子之类的东西，将其击破以后就会出现一些道具如银块、弹药，对准它们开上一枪，就可以获得。有了银块之后，就可以在商店里买东西了，商店里的弹药可是相当不错的哟。



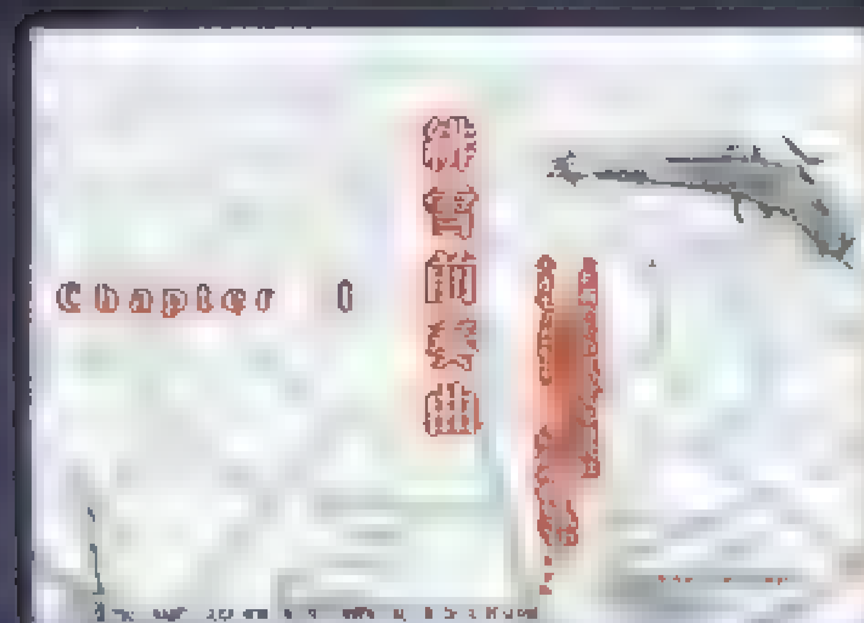






第一章 绯霄前奏曲

那个被依归支配的时代已经永远过去了……和那些古老的东西一起消失了……消失在那传说的地方了



多么美的标题







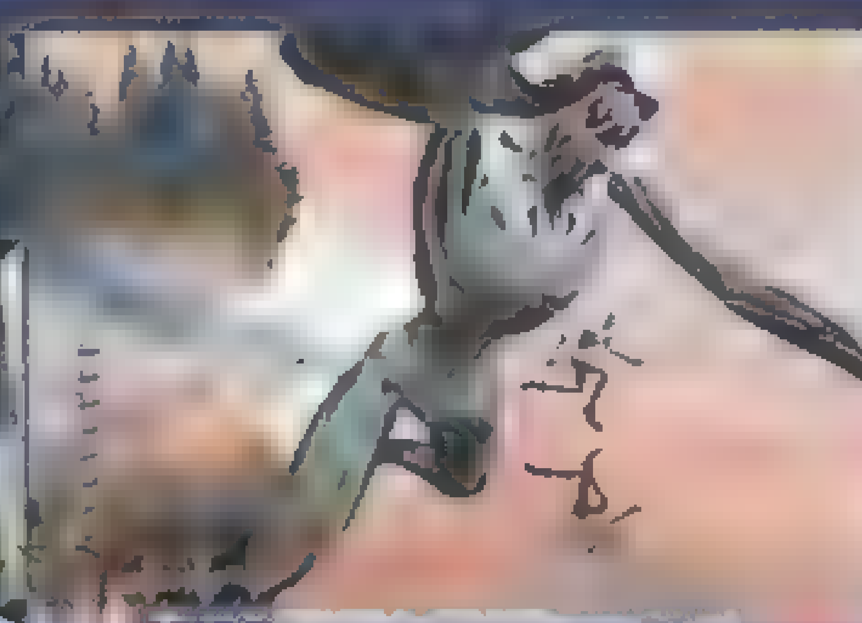
面目狰狞的怪物——画面不错吧。



有道具



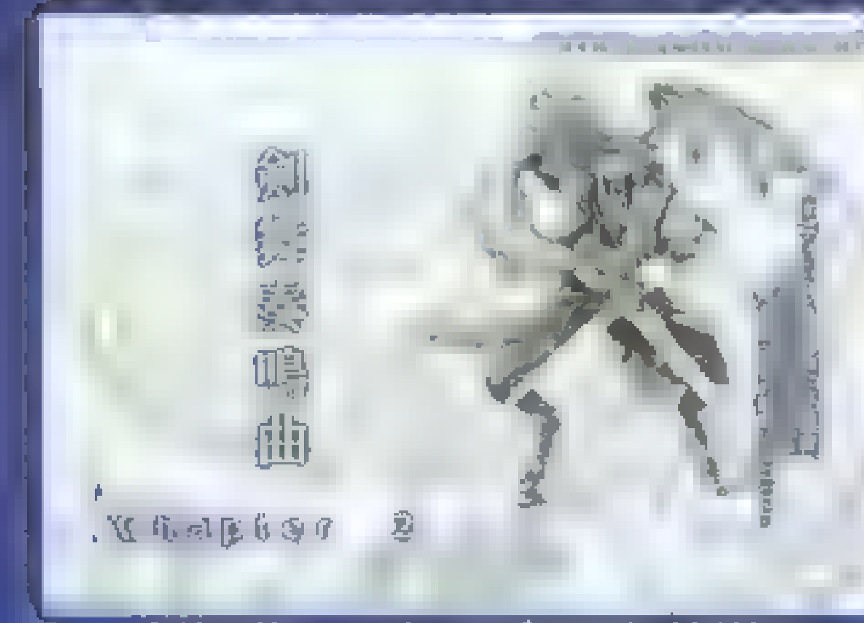
怪物从雪地里突然杀出



美丽的画面，可怕的怪物。



第二章 剑舞奏鸣曲



剑与曲——好一个暴力美学。















文：D·S

PS2	BANDAI	即时SLG	1人
	预定2001年9月6日发售		156KB
DVD-ROM	对应DUAL SHOCK 2		



史上最华丽的高达CG大公开
具有挑战性的战略SLG登陆PS2

ZEONIC FRONT

MOBILE SUIT GUNDAM 0079

ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079

吉翁前线

继PS2在2000年末推出《机动战士高达》之后，就宣布制作这款战略SLG。以扎古为游戏主角可以说是开创了“高达系列”游戏的先河，利用这样一个新颖的角度去诠释“高达历史”上最著名的“一年战争”，相信一定会非常有趣，非常精彩！但是最令“高达迷”伤心的事也随着新资料的公布一起出现了，那就是原定于7月5日发售的这款游戏将延期2个月，期待这款游戏的玩家看来只好再忍耐一下了。

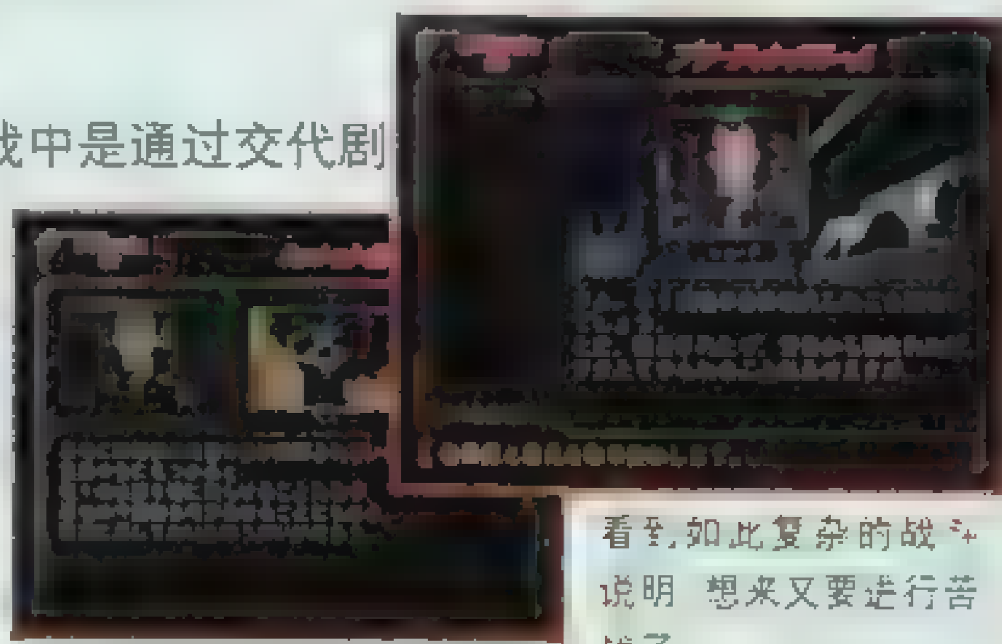
游戏中的战略重点

战前准备

由于这是一款标准的战略SLG，因此战斗前的准备当然非常重要。下面就介绍一下战斗说明、队伍编制以及路线设定，让喜爱这款游戏的玩家在游戏发售前能够有一个比较清楚的认识。

战斗说明

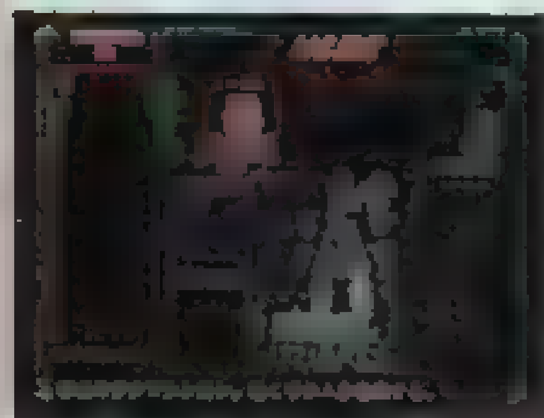
战斗说明这个部分在游戏中是通过交代剧情的画面来表达的，选择不同的选项就可以了解不同的战斗任务。这对于整个游戏流程的走向将起到决定性的作用，当然玩家可以根据自己的实力去选择。



看到如此复杂的战斗说明，想来又要进行苦战了

队伍编制

几乎所有战略SLG都会有的设定。一个队伍中可以编制多部机体，但是机师和机体的搭配及选择就会显得非常重要。根据战斗任务的不同来选择最佳的队伍编制吧。



全体机师的状态显示。



对机体进行合理化配置

路线设定

这是对战斗中各个队伍进行战略配置的一项设定。为了能够快速完美地完成战斗任务，就必须对进攻或防守的路线合理设计，同时这也是考验玩家“战略大局观”的重要砝码。



地图操作画面

合理设计路线，就可以使同一时间能够同时攻击的队伍大幅增加。

进行战斗

在做好了充分的战前准备之后，就要进入正式战斗来考验队伍的实力。下面就介绍一下移动索敌、我方部队的指示、队伍的切换以及攻击主目标，再配合玩家的战术就一定能够取得战斗的胜利。

移动索敌

在部队按照指定的路线前进时，可能会遇到敌军的袭击，那么准确利用移动索敌的行动便可以提前向敌军展开进攻。



发现前方出现目标。

我方部队的指示

这是属于基本的行动操作。主要的作用就是当我方部队到达指定地点之后，进行阵形和攻击次序的调整。为了能够在即时战斗中取得胜利，必须熟练掌握我方部队的指示。



向部队中的机体进行行动指示。

队伍的切换

由于我方部队的进攻是由多支队伍所组成的，因此一旦进入指定的战场进行战斗，就需要即时调整各个部队的行动。根据画面的指示，可以选择是否进行队伍的切换。



利用队伍的切换使处于危机状态的部队进行回避。

进行回避操作。

攻击主目标

同现实世界所发生的战争一样，如果成功摧毁了敌军的核心要害，就表示已经取得了战斗的胜利。在这款游戏当中同样存在着这样的设定，将我方部队集中起来打击敌军的主目标，就可能马上完成原本艰巨的战斗任务，可是随着剧情的发展，攻击主目标将会变得更加艰巨



游戏版面介绍

MISSION 1 天狼之牙



最初的任务是压制联邦军(连邦军)的基地，也就是著名的第2次降下作战的发端。对于联邦军来说，北美地区是他们最重要的航空据点，而联邦军他们似乎一点也没有注意到这一次吉翁军的压制行动，所以就战斗力来看，吉翁军占有绝对的优势，可以说这是一个非常简单的任务。(玩家在这一个任务中首要解决的问题就是熟悉游戏的操作)



MISSION 2 突破口



MISSON2是支援已经出发进攻联邦军加州基地的吉翁军。在联邦军守备队顽强的抵抗之下，双方的战局陷入胶着的状态，而我方吉翁军的主要任务便是乘机移动到联邦军的背后，跟先头部队一同夹击联邦军。



MISSION 3 强袭作战



成功地将联邦加州基地的守备队消灭之后，便打开了一条通往加州基地的道路。接下来的首要任务当然是要占领加州基地了。首先从地下设施侵入，收集情报并破坏发电设施，然后在地下水路中把队伍分成两部分，以压制潜藏在设施内的潜水艇为主要目标。

MISSION 4 暗夜的天狼



这一关的主要任务是收集情报，去寻找隐藏着的木马号。根据夏亚的报告，得知联邦军计划着开发机动战士的"V作战计划"，而且好像已经拥有数部新型机动战士，由于目前我方吉翁军的物资缺乏，所以只需找出敌人母舰的位置就可以了，而攻击的任务便交给加曼司令去完成。



MISSION 5 沙漠奔驰的狼群



加曼不幸战死，使我方吉翁军了解到联邦机动战士的强大威力，可是现在并不是伤心和恐惧的时候，在MISSON5中会第一次出现防御战，我方主力"黑色三连星"正在跟"白色恶魔"高达（阿姆罗驾驶的高达RX-78）交战，基地的防御能力变得非常薄弱，在增援部队到达前我方部队只有以死守基地为主要目标。



MISSION 6 寻找木马号的下落



一直在吉翁军势力圈内航行的木马号突然消失了，而这一次的任务便需要找出潜航中木马号的下落，并收集有关联邦军机动战士的情报。虽然在最坏的情况下上级准许跟敌方交战，但由于"白色恶魔"的存在，所以一旦交手便很难有胜算，只有尽量避免发生战斗才是最佳选择。





文：LIKY

GBC	CHUNSOFT	RPG	1人
	预定2001年3月19日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

不可思议的地下迷宫
风来之西林GB2之沙漠中魔城

可以与《特鲁尼哥大冒险》这种不可思议迷宫系列的冒险游戏所并驾齐驱的《风来之西林》第五集终于在GBC上登场了！当年，我也曾在SFC（《不可思议的迷宫2 风来之西林》）和GB（《不可思议的迷宫 风来之西林GB之月影村的怪物》）上为这款被称作"可玩1000次"的RPG游戏而疯狂过。时至今日，它将以更完美的系统以及更丰富的道具合成设计出现在玩家面前，各位就和我一起期待着这款游戏的到来吧！

西林冒险的舞台

我们的主角——名人风来之西林将以沙漠的魔城为目标，展开他漫长的冒险之旅。当然，冒险怎么会缺少本系列中关键的村庄呢！接下来就为大家介绍这次为西林提供各种帮助的城下町——イルパ。



城下町イルパ

它是在沙漠魔城下的一个小村庄，日夜都被沙漠的热气所笼罩；用泥土和石块砌成的建筑物不仅色彩丰富，而且更富有异国风情，可令玩家大开眼界哦。

料理屋トンファン

好不容易来到城下町的西林被一位少年果八（コッパ）叫住了，这位少年刚从"こばみ谷"回来，并邀西林一起进入这家名为彤坊（トンファン）的料理屋，向ペケジ（比克西）打听有关财宝的事情…

这里有很多美味的料理供村中的村民食用，其料理可是很出名的哦。西林要是不幸在迷宫中被打倒的话，就会被送到这里的2楼疗养。



★西林和果八一起向比克西打听财宝的详情。

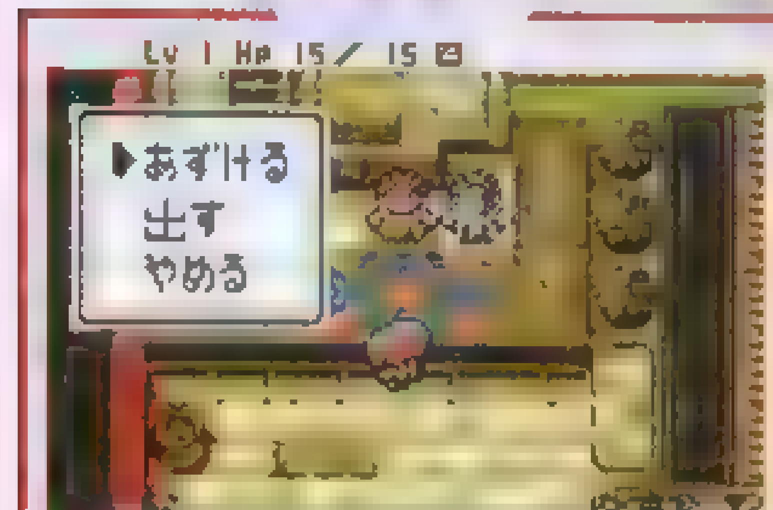
芳奇（サチ）

个性倔强的少女，但心地很善良，就是由她来照顾在迷宫被打倒的西林。（是不是很幸运的事呢？）

奥哥（オロ）

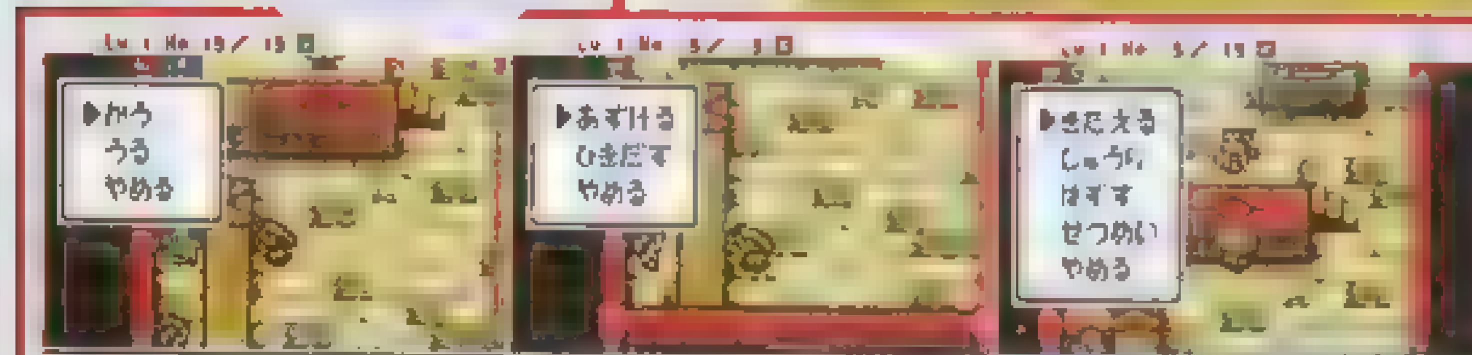
彤坊料理屋的老板，为人善良、温和，而且拥有一流的料理手艺。

仓库



这里是西林把迷宫中的道具（武器、卷物和各种壶）寄存的好地方。从迷宫回来时，很多情况下都会带回不少好道具，先把它们存起来，待日后再慢慢利用。仓库的容量是有限的，但它可随着故事的发展和玩家不停地投入资金而慢慢扩大，可存放更多的道具。

万屋



这是冒险者不可不来的地方，里面设有道具屋、银行和冶炼屋。在进入迷宫前，如果手头上收集的道具不够的话，可到这里补充一下；更可以把多余的金钱存在银行里，以免在迷宫中一不小心被打成"气绝状"后，身上连一个铜板都没有了。冶炼屋可以为西林的武器和防具提高强度，由于每次进迷宫时，西林的等级都为LV1，所以必须要装备提升才能更安全地去冒险（杀起敌人来更爽哦）。

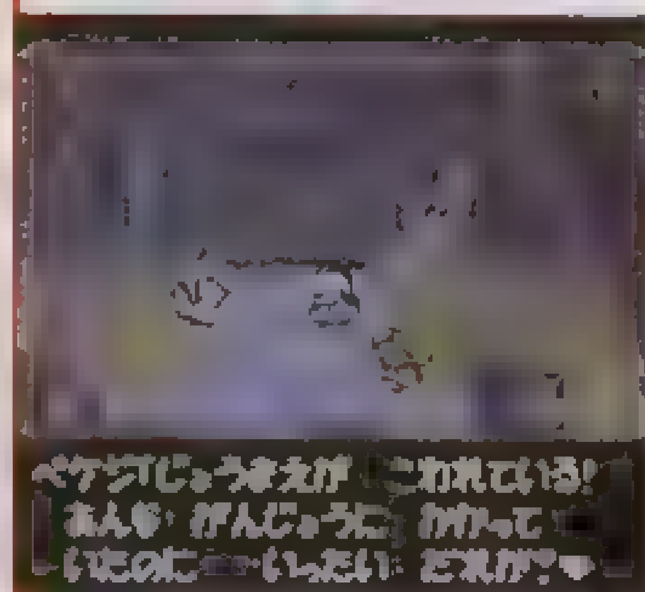
训练所



到迷宫前，可先来这里提升一下等级，这次所接受的训练内容也是丰富多样的！

★与店主交谈后就可进入里面接受训练。

魔城的门谁能打开呢？



★西林一行人来到魔城门前，但面前的大门却无法打开

传说的财宝！？



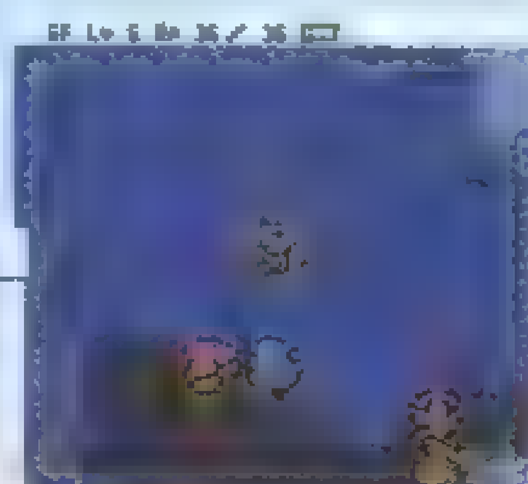
★据比克西说，在魔城的地下就埋藏着传说中的财宝！

道具合成

本系列的一大卖点就是丰富多变的道具合成！把附有特殊能力的装备品相互合成，就可得出同时拥有这几种特殊能力的新装备。这次除了可以合成武器、盾和杖之外，还可对腕轮进行合成，这可是新增的要素哟，玩家们又要好好研究一下究极合成品的方法啦！

腕轮的合成

1. つうかの腕轮（装备后能在水上行走的腕轮）与かいふくの腕轮（装备后在行走时HP可自动回复的腕轮）合成，可得到つうかの腕轮（装备后可在水中行走，并可在行走时回复HP的腕轮）。

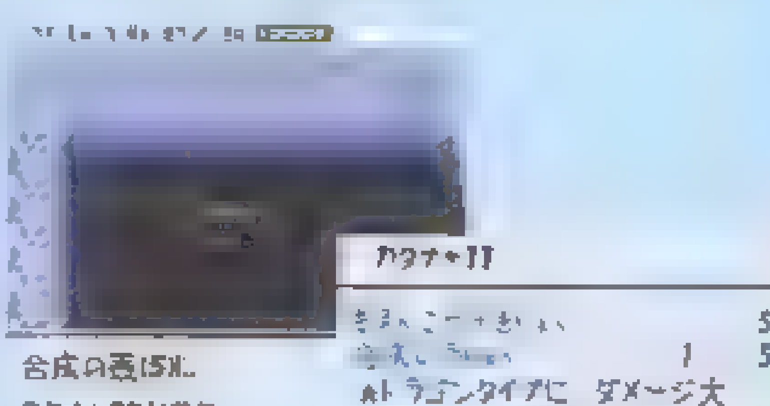


合成方法

1. 使用合成の壶，只要把需要合成的装备品放到里面，之后投出就有机会得到合成的装备品。
2. 使用ミニマゼルン。这与SFC上的《风来之西林》有所不同，它是不可以用来合成相同的装备品。

武器合成

1. カタナ+6（西林最爱用的武器）与ドラゴンキラー+5（对龙系怪物能造成较大伤害的刀）合成，得到カタナ+11（强化后对龙系怪物能造成较大伤害的刀）



2. カタナ+11（强化后的对龙系怪物能造成较大伤害的刀）与妖刀かまいたち（可同时向三个方向攻击的妖刀）合成，得到カタナ+11（对龙系怪物能造成较大的伤害并可同时向三个方向攻击的刀）。

黄金珍藏



画面	音效	系统	游戏性

评分			
	9		9

纱迦

这期帮着慕容非做“至爱排行榜”才发现原来有这么多的读者在期待《索尼克大冒险2》，对于读者的高瞻远瞩，我真是佩服万分——因为这个游戏实在是做得太好了，绝对是纱迦最近几年玩过的最好的游戏之一。

本作与前作最大的不同之处就在于没有了冒险关的设定　这样大家只需要一口气往下打就可以了，而不用花上很多时间去到处寻找剧情。对于这一变化，本人持肯定态度，毕竟一个ACT游戏，最重要的就是要让人玩得爽。

SONIC TEAM不愧是SONIC TEAM，制作水平一流，音乐、画面、系统　无论从哪方面看，这个游戏都是一款不可多得的精品　那精巧的关卡设定　可以令每一个从红白机时代走过来的玩家感动　而如果你是一个“涉世不深”的玩家，那美不胜收的画面和令人窒息的爽快感绝对可以令你无法自拔。

《索尼克大冒险2》——必玩之作！

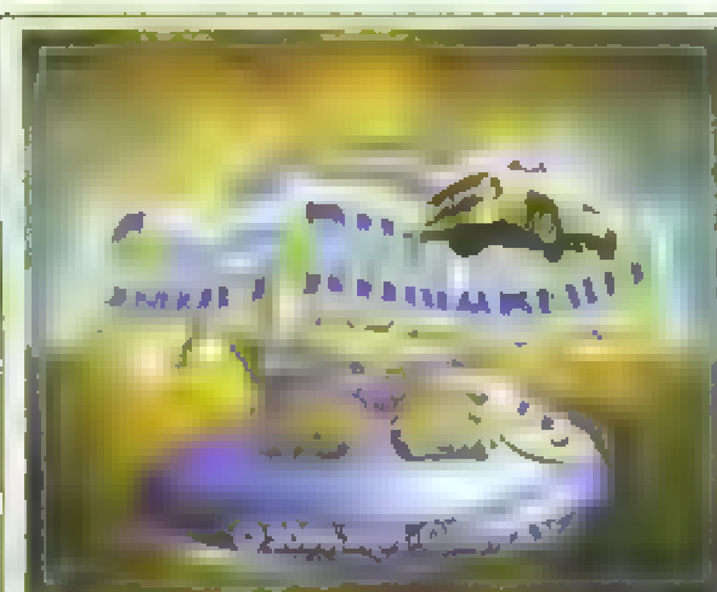
GOUKI

绝对是今年最好的动作游戏之

事实上前作给我的印象并不怎么好　感觉节奏比较拖沓　四处触发剧情也不是索尼克游戏的风格　而此作则给人一种　完完全全的索尼克游戏”的感觉　此作才真正表现出了3D化的《索尼克》游戏应有的素质！将整个游戏划分为单独的关卡　每个关卡强制性地让玩家选用特定的角色　这样的设定也许会被人称之为“不自由”，不过却在一定程度上保证了玩者在玩该关卡时的爽快感，在前作能够选用任意一角色进行某一关卡的设计事实上并不太讨好　反而在设计关卡时因为要照顾到每个角色而使每个关卡看起来都“差不多”，没有此作那样有特色。“滑轨”这一新增的动作的确是让游戏增色不少　让人感受到索尼克身上无穷无尽的活力　个人最欣赏的是HERO侧的第16关“FiNAL RUSH”　以地球为背景　从空间如不断地利用轨道往下滑　制作者神奇的想象力以及制作小组的实现能力真是让人叹服。最后要说的是在游戏中你是看不到“GAME OVER”的，生命数为零时就直接跳回标题画面，看样子为了给索尼克过十岁生日，制作小组还真是花了不少心思呢！

索尼克大冒险2　世嘉　Sonic Team/DC/SONIC ADVENTURE 2/ACT/2001-06-23/系列第28作、3D化第2作/对应VGA、振动包、网络、VMS迷你游戏/至少18格/1～2人

热血推荐



画面	音效	系统	游戏性

评分	GOUK		
	7	7	7

ACE飞行员

如果你很喜欢SEGA的《疯狂出租车》这样类型的游戏，那你就不应该错过《超级冲锋车 旧金山》这款游戏。游戏的最大特点就是不但可以在广大的地图上穿街走巷去完成各种任务，而且玩家可以毫无顾忌地驾驶着各种车辆在街道上“横行霸道”。《超级冲锋车 旧金山》所要表现的也就是这种“放肆”的快感。游戏对撞车的情景进行了着重的刻画，表现得很真实、很暴力。玩家在道路上发生重大车祸之后，会出现一片狼藉景象，不但自身车辆会严重变形，其它车辆也早就报废了在一旁，冒出浓浓的黑烟，再看见街边的商店、电话亭等公共设施也成为受害者。总之游戏完全呈现出了车祸后的一切，这可能就是《超级冲锋车 旧金山》最大的“乐趣”了。游戏的地图设计很真实、很复杂，玩家可以再其中享受开车逛街的乐趣。如果CLIMAX能将“驾驶”做得再专业一点，能将游戏中的各种元素融合得再好一点的话，《超级冲锋车 旧金山》将会是一款出色的游戏。

GOUKI

很“美版”的一款游戏，出自日本公司之手实在是有些出乎意料。像这样一款自由度很高、不太好操作的驾驶游戏很容易就让人想起在欧美十分火爆的“《DRIVER》系列”，如果你没有日语基础，在游戏中可能你根本不知道要去做什么。在公路上迎面开来的各式车辆似乎都是无人驾驶，只会直线行驶。玩家驾驶的车辆的耐久度要比“普通车辆”高出许多，在公路沿着斜坡往下横冲直撞，看着一辆辆车被撞飞撞翻给人一种玩《索尼克大冒险2》的感觉……忽然有一种感觉，制作者是否将游戏里的车都“拟人化”了呢？

超级冲锋车 旧金山　CLIMAX/DC/SUPER RUNABOUT [illegible]ANCISCO EDITION/RAC/2001 [illegible] 系列第4作/对应VGA、振动包/12格/1人

热血推荐



画面	音效	系统	游戏性

评分			
	8	9	8

慕容非

果然是金牌系列，新作玩起来仍然是让人舍不得放下。

游戏最出色的是系统，这一次仍然是博大精深，纤毫毕现，而在之前的战斗系统基础之上，又新增了以各种纹章来获得技能的设定。要获得各种纹章，并不是简单地杀敌就可以的，这还需要很多触发条件，有些条件可是会让人望而生畏的。不过这样的设计并不让人感到烦琐，反而很有寻宝的乐趣，在难度和快感的尺度上把握得很好。

在人设和地图的表现上，感觉和超任版很相像，遗憾的是由于GBA键位太少，因此操作起来不像以前那样顺畅，可能这就是惟一的缺点了。

LIKY

有着“SLG游戏王者”之称的“《皇家骑士团》系列”一直是SLG迷的最爱，时至今日也是魅力不减的。而这次在GBA上推出的“外传”同样不会令它的拥护者感到失望！精美的画面以及史诗般的音效在GBA强大的机能下表现得相当出色，细致的系统设定一定会把玩家带入到一个崭新的战略领域。这次除了保持以往的风格外还追加了不少新要素，最特别的就是可以利用通信的功能让玩家们互相交换道具以及角色，这为有点“孤独感”的SLG类型增加了“外交能力”。战斗场面仍是精心设计的，地形效果以及角色的攻击表现设计得都很完美（我方人物在队友所站的位置走过时，己方队友还会让开路来呢）。人物状态的每个项目都有详细的解说，而且中文部分还不少哦。但我个人认为，游戏当中为玩家设计的练级系统好像不太爽，由玩家一人控制两个队伍的战斗似乎没有什么挑战性。除此之外，该款游戏应该是没有什么可挑剔的了。

[illegible] 任天堂\QUEST/GBA/TACTICS OGRE THE KNIGHT OF LODIS/S·RPG/2001-06-21/外传作品、系列第5作/对应多卡连线对战/电池记忆/1人

热血推荐



画面	音效	系统	游戏性

评分		慕容	
	8	8	9

慕容非

对于掌机来说，本作的画面应该算是表现不俗　音乐亦算动听。

让我印象深刻的是关于系列特色之一的技能系统的继承　每个角色的能力成长都可以自由决定成长的方向　可分为技能　感觉、知识　战斗四大种类　每种能力提升后都可以学得新的技能

而有些特殊技能是只有特定角色在队中的时候才能够使用的　像喷火、跳跃都是，这些技能都关系到迷宫中的解谜。这样很有趣啊，让我想到以前的《四狂神传说2》。

游戏中还有很多迷你游戏，好像炒饭、做汤、接字母等等，玩起来也很好玩，总体上算是很适合在掌机上玩的游戏

LIKY

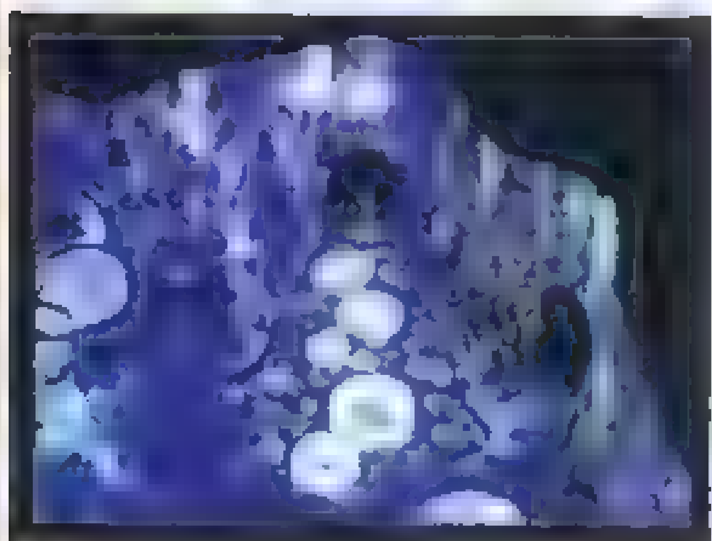
虽然我没有玩过SFC上的第一集，但在PS上推出的第二集确实是令我玩得不亦乐乎，现在推出的GBC版更使我有一种重新投入到“星之海洋”的感觉！这次的游戏重点在于修炼角色的各项特技和各种包含在特技中的小游戏　特技数目能达到二十多种　而且功能各异　真是不得不佩服ENIX的RPG制作水平　游戏中没有了角色升级这个概念　要提升能力的话　只能通过角色的特技等级提升　在移动画面中也能使用角色特有的（或共同的）特技来解开各种谜题　这些特技设计极为巧妙在PS版上是看不到的哦！因为GB卡带容量小的关系　在战斗画面上不可能做成像PS版中那么华丽的场景，但玩起来也确实够简单爽快的了而且还可手动控制，人物的动作还挺细腻的呢。游戏中出场的角色都是PS版上的人物，虽然故事和背景都不同了，但这些角色的特性还是被保留了下来，玩过PS版的玩家很容易就能选出自己心爱的角色作为同伴（大家还记得那个背后有两条龙的少年的来历吗？那可是很搞笑的哦^_^）。对于喜欢RPG类型的我当然是极力推荐啦！

星之海洋 [illegible] BLUE SPHERE/RPG/2001-06-28 [illegible]















画面
音效
系统
游戏性

黄金珍藏

慕容非

曾经有人批评过《FF VII》对男女主角的感情描写得太过平淡，太过命运化。这很让人想笑，就仿佛看到枯井里的青蛙一般。

一个绝顶的剧本竟然获得这样的评价，也可以算是很有中国特色的一件事，毕竟想在别的国家找出那么多虔诚的电玩派系也不是件容易的事。即便有，也不会如此地偏激和无知——只为了让别人注意到一只鹳鹤，便用泥将天鹅包裹起来，让人以为那是只野鸭子。

对于《FF VII》，我想直接认为男女主角自始至终是陌路人可能会更好，本来几乎没有交集的几个人，只是为了星球的命运走到一起。克劳德、刹非罗斯、神罗、星球这四股势力的交织斗争，其间的生生死死，悲欢离合，远远超脱于以往那些两小无猜冒险奇遇的通用剧本。而在这故事中，男女主角之间若有若无的情感更让人震撼，在开始的时候就结束了其后的描写才让人感到荡气回肠的痛楚。这正如绘画写字，飞白留空的妙处，远远胜过浓墨重彩的渲染，论起游戏的意境，还有哪一个能够达到这一种境界了？

更加可笑的是，批评起《FF》来，所有的“评论家”不约而同地把观众的目光引向所谓的商业操作上，自我催眠般地得出“销量高反可以证明游戏品质的下降”这种具有超凡逻辑的结论来。那么有一个问题，你让NAMCO去炒《神来》吧，让CAPCOM去炒《黄金国》吧，让ENIX炒《七风岛》吧，那么是不是还可以理直气壮地再说出一个“销量低反可以证明是真正用心做的游戏”呢？！是垃圾的，不管怎么贱卖，结果也是一样。而更让人疲倦的是，一提到史氏市场不好的作品，评论角度立刻就可以完全不需过渡地换到另一个方向——销量低完全证明了SQUARE游戏品质的下降。那还需要什么呢？遇高则低好，遇低则高胜，同网球冠军下象棋，对象棋国手打网球，还有什么不能得出的荒谬结论呢？

只希望今后对于游戏的评价，能集中于游戏本身，那么像《FF VII》这样的游戏，才不会被人错过。

LIKY

这款游戏就是我接触“《FF》系列”的开始，也是因为它，才使“《FF》系列”在我心目中占据了很高的地位。的确从游戏的音效、场景、系统、人设到CG动画，故事的构思，每一样都称得上是绝对的经典！由于它的出现，使当时一度掀起购买PS的高潮，可以说，它就是PS游戏的一个伟大的转折点！首先，它的召唤兽系统是“《FF》系列”的一个很大的改变（更是当时游戏的一大“创举”），由原始的平面动画（其实只是一幅图，再加上一些变化效果而已）改为极具震撼感的3D即时演算画面，其效果表现得相当出色，把PS的机能发挥到应有的水平。我就是不厌其烦地放出召唤兽，也不觉得是一种浪费时间的事，而为了那强劲的“圆桌武士”，我不惜花费了3天的时间去养那只黄金陆行鸟，当最终取得时为了平息自己的激动，是非要找朋友来高谈阔论，并演示一番不可。谈到制作上的巧妙，该游戏就可称为游戏史上第一款采用CG动画与3D即时演算相结合的家用游戏，跟完美的剧情搭配所体现的效果使第一次见到它的玩家拍案叫绝，它带给我在视觉上的冲击时至今日也令我难以忘怀（印象最深的就是刹非罗斯破茧而出时，宝条等人狼狈而逃的那一幕）。游戏系统的设计也是别具一格，多种魔石的搭配所产生的不同变化使得游戏内涵更为丰富，研究其究极的魔石配备，想必是玩家乐而忘“饭”（返）的主要原因吧。故事剧情的壮大也是整个游戏的卖点，当我看到艾莉斯被杀一幕时，真的是从心底上体会到游戏中的那种生离死别的感受。而加上音效的配合，使得故事的气氛达到了最佳的渲染效果，从克劳德坐在轮椅上几乎成为植物人的那一刻开始，在地图画面行走时，一直都是由一种悲伤低沉的音乐所衬托，使得我的心一直压抑得很；等克劳德恢复意识重新投入战斗后，那高昂的音乐又使我的精神为之一振，当时真说得上是达到了与游戏融为一体的境界！虽然后期推出的续作也有相当的水平，相比之下，玩家可能会比较喜欢正常比例的人物设计。但作为“《FF》系列”打入PS的头号先锋——《FF VII》，这一划时代的RPG游戏（这是本人对其的最高评价），其独特的魅力实在是无可代替的！也是因为《FF VII》，才使得后来的续作得以更好地发挥其深受玩家喜爱的游戏系统。还没接触过《FF VII》的玩家可千万不能错过这款经典游戏哦！

纱迦

这期排行榜中出现了一张新面孔：《最终幻想VII》，实在是令人唏嘘不已。

排行榜创立至今，《最终幻想VII》从来就没有上过榜。而相对地，它的弟弟《最终幻想VIII》却始终名列前茅，啊，不，始终是第一名。两部游戏真的差这么远吗？我不这么认为，恰恰相反，我觉得《最终幻想VII》要远远胜过《最终幻想VIII》。

最明显的区别在于人物刻画。《最终幻想VII》里的每位人物都有自己的一段故事，很明显，这样一来有助于玩家了解这个人物的身世背景，进而喜欢上这个人物。而《最终幻想VIII》主要着墨于几位主人公，其他的配角只不过稍稍刻画了一下他们的性格，玩家对他们的生平事迹了解甚少。至于剧情我不想多做比较，因为这是一个仁者见仁，智者见智的问题。不过相对《最终幻想VIII》来说，《最终幻想VII》的剧情无疑要复杂得多。

还有就是游戏系统。《最终幻想VII》的主要系统就是魔晶石，而剧情的关键也是魔晶石，剧情与系统完美地结合在了一起。游戏中还有很多迷你游戏，恰到好处地起到了调剂作用

当然，不可否认《最终幻想VIII》的画面比《最终幻想VII》要好很多，更不用说那些美轮美奂的CG了。不过某些方面《最终幻想VII》表现得反而更好一些，如召唤兽，那种意境实在是《最终幻想VIII》所无法比拟的。还有音乐。

好像有些辞不达意了。总之，如果你没有玩过《最终幻想VII》，而且你玩游戏不是只看画面的话，那就绝对要玩一玩。（附：我想打11分，但GOUKI不让。）

ACE飞行员

在《FF VII》推出之前，我并没有对它寄予很高的期望，怀疑其是否只会有华丽的外表而忽略了RPG的可玩性。

《FF VII》仿佛有一种魔力，刚开始游戏仅仅不到5分钟，我之前对《FF VII》的顾虑就烟消云散，很久未有的那种投入游戏的热情终于从《FF VII》中找回来了。“这才是真正意义上的超级大作，这才是次世代游戏应该具备的水准！”我默默对自己说。《FF VII》不仅是SQUARE的成功，也是PS的成功。因为《FF VII》的推出使得那场“次世代之战”过早地失去了悬念，我们再过多对它的赞扬也就显得微不足道了。给我留下最深印象的不是《FF VII》中精美的CG动画，不是那精彩曲折的剧情，不是那完善的游戏系统……而是游戏中的音乐。不晓得各位玩家有没有这样的感觉，《FF VII》的音乐虽然称不上空前绝后，但和游戏配合得可谓天衣无缝，完全可以调动玩家的情绪，更加投入到游戏之中和主角同呼吸共命运。《FF VII》虽然是一部4年前的游戏，但是现在再拿出来玩还是觉得它最好，还是值得去再三品味。虽然在视觉上《FF VIII》、《FF IX》都超过了《FF VII》，然而有一种贯穿游戏始终可以用来久久回味并产生无限遐想的那份感觉在《FF VIII》、《FF IX》中却很难再找到了，难道是我先入为主的心理在作祟？

2001年7月19日，SQUARE的《FF X》就要在出现在PS2上，它能否重现《FF VII》创造的辉煌呢？让我们拭目以待吧！

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286354 2223012

文：ACE飞行员





DC	CLIMAX	RAC	1人
	2001年6月21日		12格
GD-ROM	VGA、振动包		

POINT 1 游戏控制

游戏的操控与绝大多数DC上的赛车游戏设定相同。Y键则是对应车辆的特殊功能，如警车可以打开警灯，使其它车辆让路。



POINT 2

游戏的情节分为SCENARIO A、SCENARIO B两个部分。简单来说就是玩家可扮演两派不同的角色进行游戏。

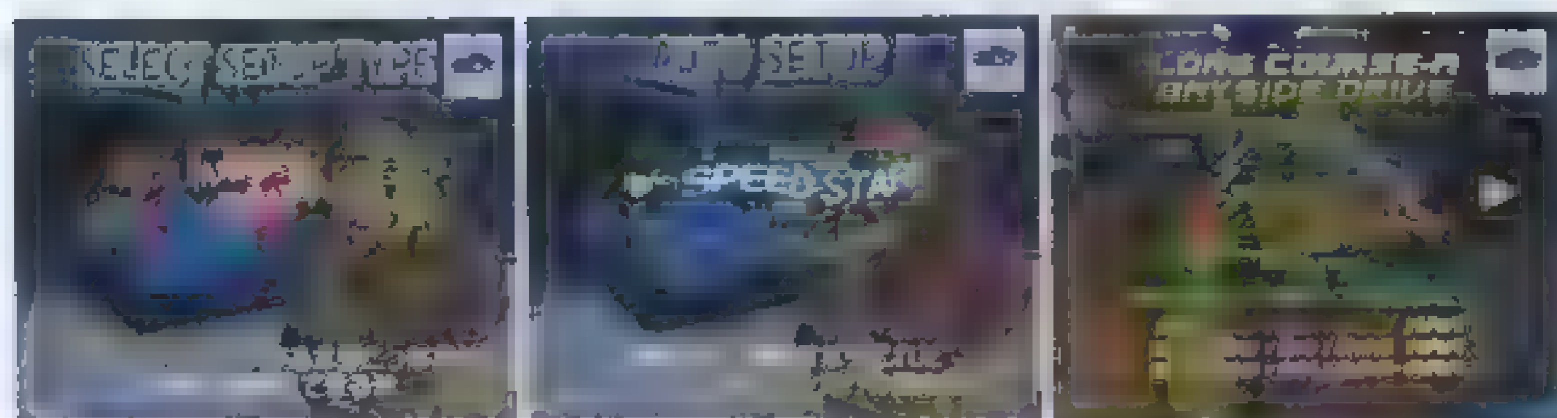


SCENARIO A是私人事务所，有求必应，为广大客户排忧解难。

SCENARIO B是旧金山市警察局第31分局，接到任务随时出发，哪怕是有生命危险。

根据玩家选择的情节不同，游戏中出现的场景和所要完成的任务也完全不同。当然所使用的车辆也不同。游戏中可选择的车辆可达30多种。

OFFICE	游戏开始的地方，在OFFICE对游戏进行各种选择
MISSION	选择任务模式，完成各种挑战。
RESULT	记录玩家所有的"战绩"。
SYSTEM	可在其中进行读取进度、存储进度、Replay记录等功能。
REPLAY	观看重放
EMBLEM	可以看到在任务中得到的各种徽章，很有成就感哦。
SOUND	对游戏的声效进行调节，并可以选听游戏的音乐。
GARAGE	车库，可对车辆进行各种调试以达到其最佳性能。玩家既可选择AUTO SETUP（自动设置）也可以选择MANUAL SETUP（手动设置）。在AUTO SETUP中可选择SPEED STAR，这是追求直线速度的一种调节方式；TALE－HAPPY强调的是车辆的转弯性能。所以玩家要根据任务的不同对车辆作出有针对性的调节。在车库中还可以选择FREE RUN这个模式。FREE RUN有多条赛道可供选择而且赛道上没有任何车辆，是玩家熟悉游戏场地的大好机会。



MISSION 1 回收炸弹

这个任务很简单，玩家只要在规定时间内回收6枚炸弹并且和警车取得联系就算完成了。游戏中炸弹在地图中以红点来表示。回收的方法就是用车撞倒装有炸弹的垃圾桶就可以了。玩家总共要回收6枚炸弹，之后要将其交给警察。游戏场景会出现红色"GOAL"的标志提示，原来是一辆警车。将车开到警车处就算大功告成。



MISSION 2 将"热狗"送给VIP（贵宾）



这个任务要求玩家在地图上收集面包、火腿、蔬菜、奶酪四种材料组成三个大"热狗"并送给正在开宴会的VIP（贵宾）食用。地图上会出现红、黄、绿、橙四种颜色表示材料的位置。玩家撞倒那些售卖亭就可取得材料了。面包、火腿、蔬菜、奶酪各取得一种可做成一个"热狗"。因为游戏的场地比较复杂而且庞大，所以取得某些材料比较花时间，而且最后还要将"热狗"送到室内宴会厅，所以这个任务考验了玩家的驾驶技巧和对地图的熟悉程度。



MISSION 3 阻止被盗的F1赛车



由于某人一辆珍贵的藏品——F1赛车被盗走所以又需要玩家出马。游戏任务就是阻止犯罪分子驾驶F1赛车逃跑。玩家最好选用速度快的车辆来挑战这个任务。地图上会出现终点的标志显示玩家只要在那辆F1赛车之前狂奔到终点就可以完成任务。

MISSION 4 将四辆轿车推进大海

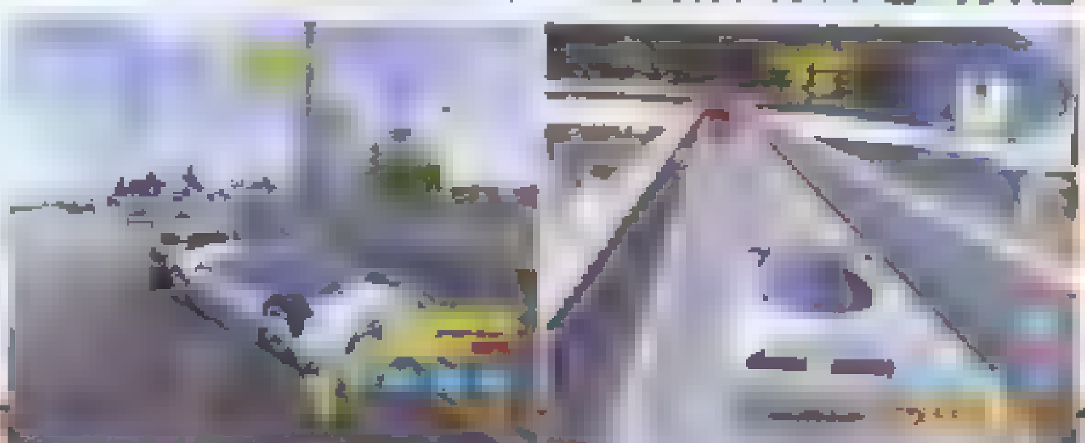




有一个犯罪组织正在码头进行一大宗军火交易。你的任务就是协助警方捉拿这批罪犯，将他们停止码头边的高档轿车全部推入大海，以断其退路。这个任务既简单又爽快，玩家可以尽情去破坏了。玩家需要小心不要只顾高兴也连人带车一同飞进大海。

MISSION 5 解救总统的女儿

看来玩家和恐怖分子接上了火，这次又要从他们手中营救总统的女儿。任务的关键是在最短的时间内撞毁恐怖分子的两辆轿车，从中救出总统的女儿。再根据地图小心驾驶并将其送到安全的地点就可以搞定收工了！任务中惟一要注意的是车辆的损伤度，一定要规范行车，安全驾驶。

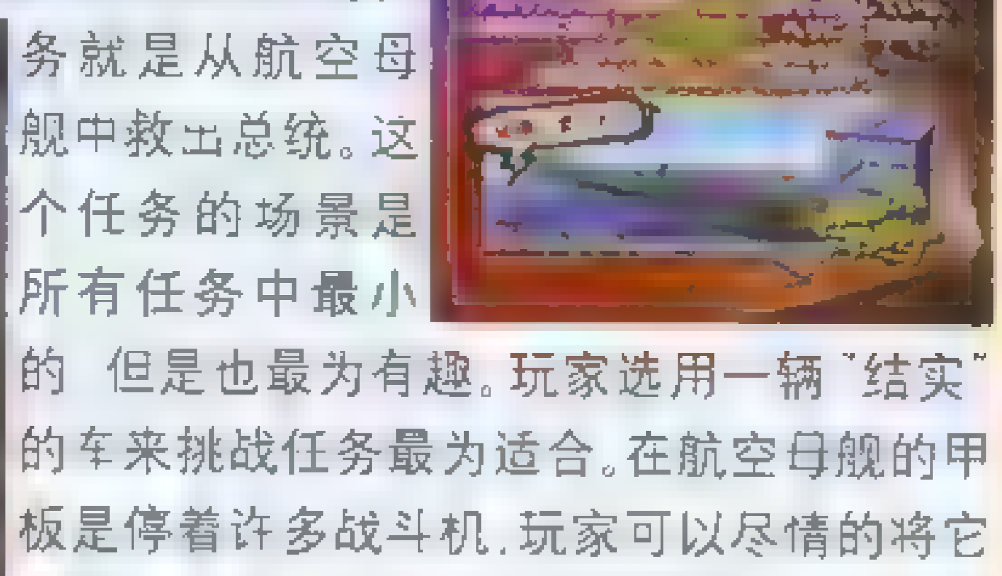


MISSIN 6 营救大总统

经过前面的千锤百炼，玩家这次要完成的任务就是从航空母舰中救出总统。这个任务的场景是所有任务中最小的，但是也最为有趣。玩家选用一辆"结实"的车来挑战任务最为适合。在航空母舰的甲板是停着许多战斗机，玩家可以尽情的将它们推向大海，奖金也会成倍地增长。总统就在航空母舰的下层，救回总统之后再返回上层那时会有一辆坦克挡住你的去路，将车开向船头会有一架直升飞机等着你，开过去就算完成任务。



大总统画像酷似克林顿

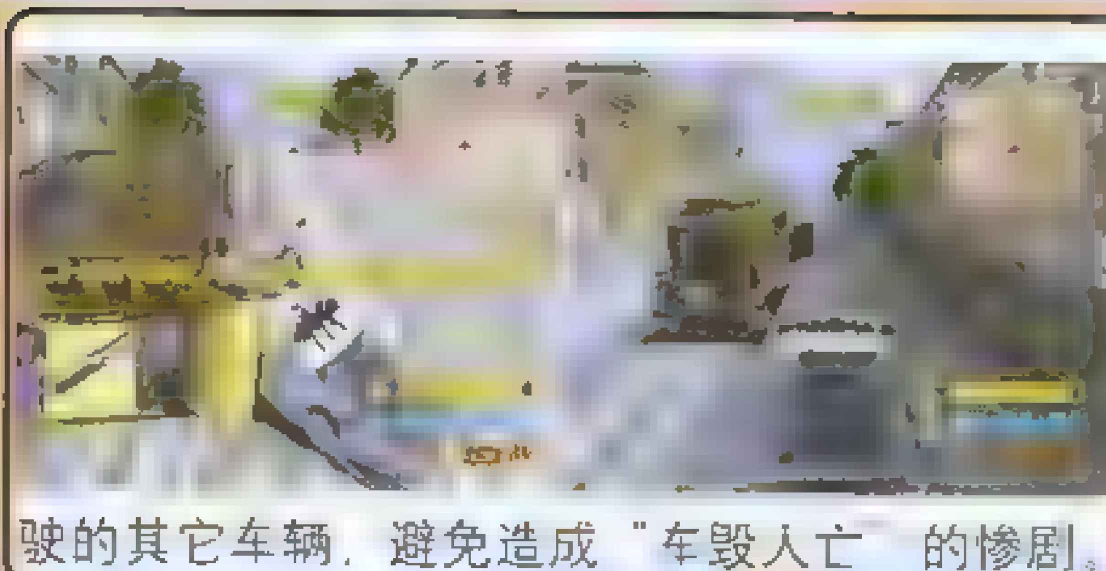


MISSION 1 脱轨电车之危机

这是警察这方的第一个任务，就是迫使一辆脱轨的电车停下来。怎样才能让电车停下来呢？老办法就是开车去撞击电车。最好是撞击电车的尾部，这样不但快捷而且自身车辆的损伤度也会很小。



值得注意的是，本关要求在一分钟内使脱轨的电车停下来，所以玩家务必要把握好机会，并且还要注意及时躲开道路上行驶的其它车辆，避免造成"车毁人亡"的惨剧。



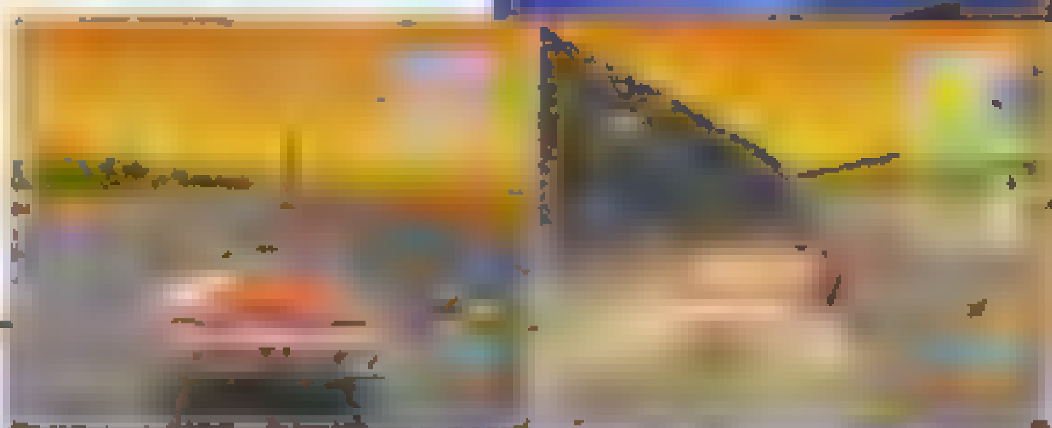
MISSION 2 芥末大派送

本关和SCENARIO A中的MISSION 2极为相似。玩家只要在游戏的地图中收集芥末酱和调味蕃茄酱各二瓶然后送到指定地点就可以了。相信对驾轻就熟的各位玩家来说已经没有什么难度了。

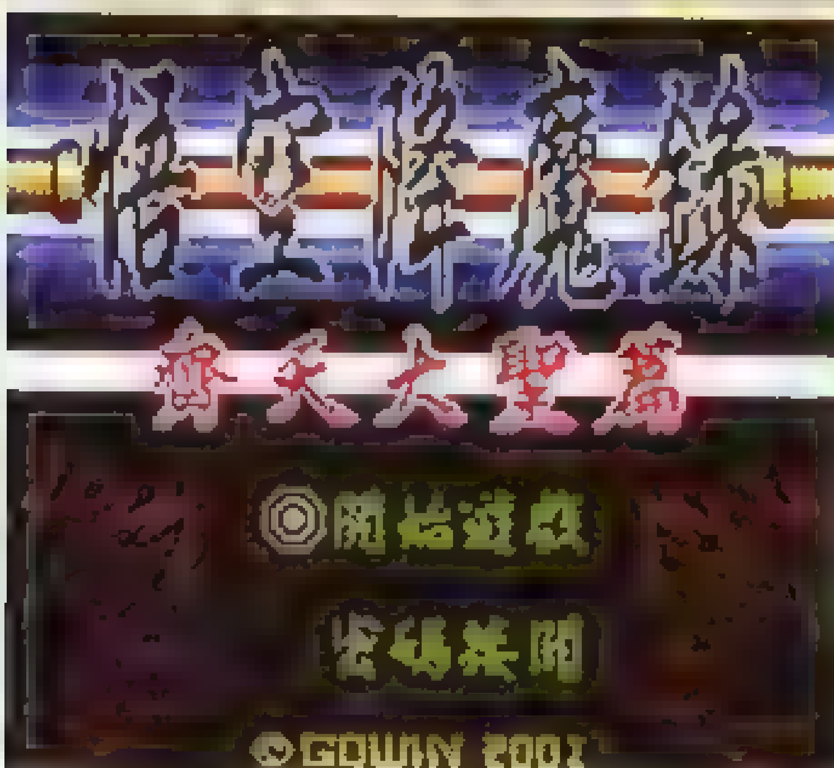


MISSION 3 夺回机密文件

这个任务是和一辆暴走的卡车争夺散落在道路上的机密文件。游戏路线大致可分为两条。一条是比较顺畅的大路比较容易驾驶但是路程很远，一条是羊肠小道十分曲折，但属于捷径。建议玩家采取跟随地方法紧跟那辆卡车抓住时机夺回文件。



由于篇幅有限对《超级冲锋车 旧金山》的介绍就暂时告一段落……希望各位玩家能在游戏中找到乐趣，从这个游戏重新认识CLIMAX吧！



悟空降魔录 齐天大圣篇

文：LIKY

这是在上期"前线狙击"中介绍过的国产GBC游戏，大家买了没有吧？（我可是在发售当天就玩到啦）这款游戏玩起来，比起以前的那种乱改版的GB游戏要亲切得多，而且内有语音功能，把声音开大点，你会听到悟空在捡到道具（"好东西"）和使用道具时都会发出相应的语音，真是相当过瘾，为了配合GOWIN公司开展的"玩'悟空'送'恐龙'"活动（详情见下文），我把游戏中一些要诀和个别BOSS的攻略方法为大家剖析一下，希望大家都能尽快破关哦。



GBC	GOWIN	ACT	1人
	已发售		密码接关
卡带	–		

悟空基本破敌技巧

悟空的攻击分为分为四种，站、蹲、跳配合按键都有相应的攻击；连按两下左（或右）键再配合攻击键会使悟空做出冲刺攻击，但此招实用性不大（特指命中率），但适合回避用。上键和攻击键配合为投技。按住攻击键不放还会蓄力攻击，杀伤力大。对付一般的小兵，最简单的方法就是先移到画面的一边，然后站着攻击敌人一下，待命中后立刻蹲下连按攻击键即可；如对方是会放飞行道具的敌人，就先接近再使用此技。对付前几关"移动型BOSS"，适合用近身蹲下（例如白虎）攻击和追尾攻击，所谓追尾攻击就是贴身跟着BOSS一起走，因为有部分BOSS（诸如第一关BOSS、黑白无常和九曜星君等）要离开悟空一定距离后才会攻击，只要跟着它们走是不会受到伤害的，在适当时机攻击它们就可取胜。至于那些"不动型BOSS"（像阎王和海龙王），只有要攻击其头部才有效（有的还要攻击眼睛）。

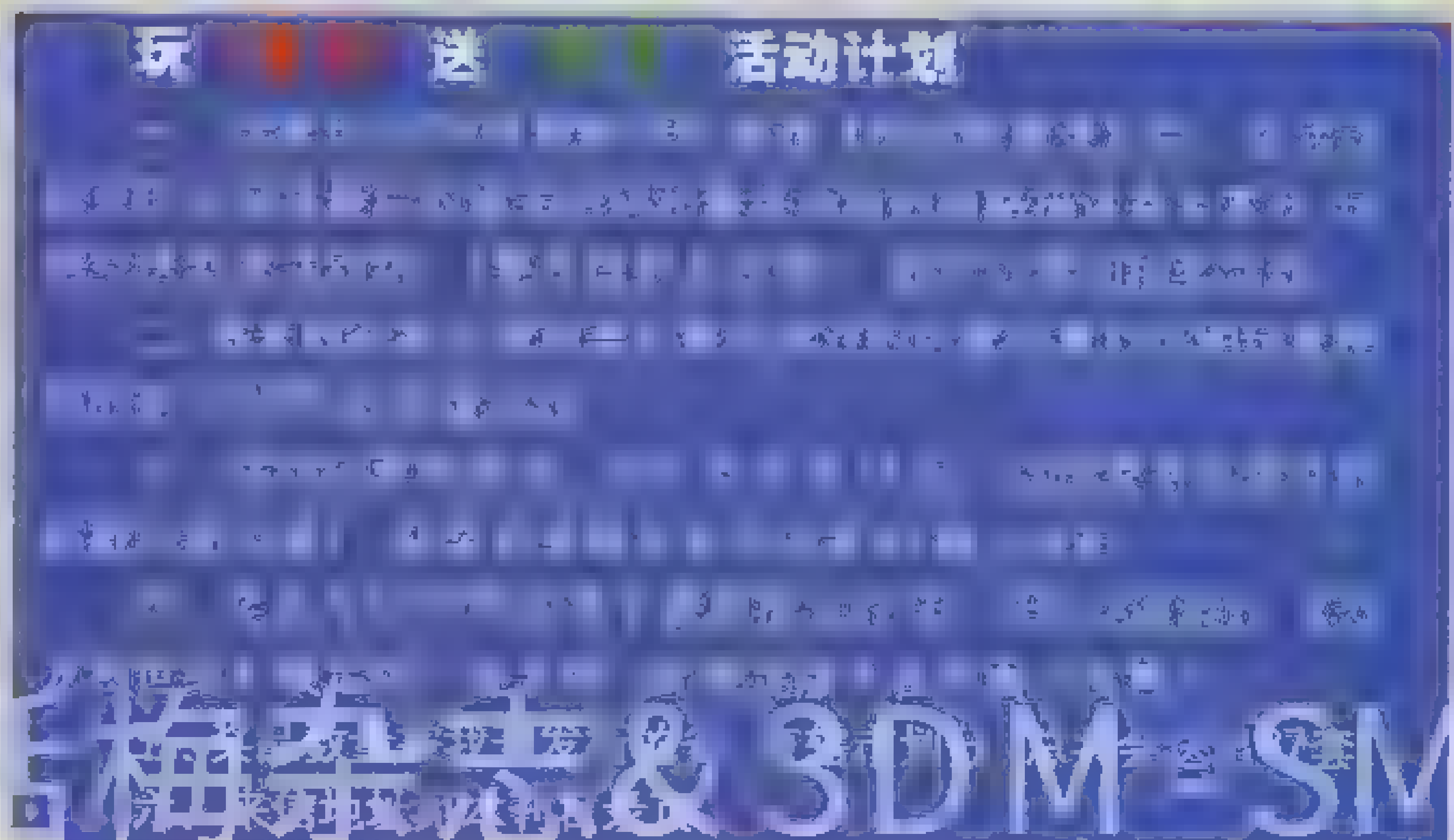


青龙——在"不动型BOSS"中，它是较为难缠的，因为它的弱点（眼睛）并不是每次攻击都生效，最好的方法就是先躲开它的火焰，在落下闪电前在与它水平的方向进行蓄力攻击，不出四次就可将它搞定。

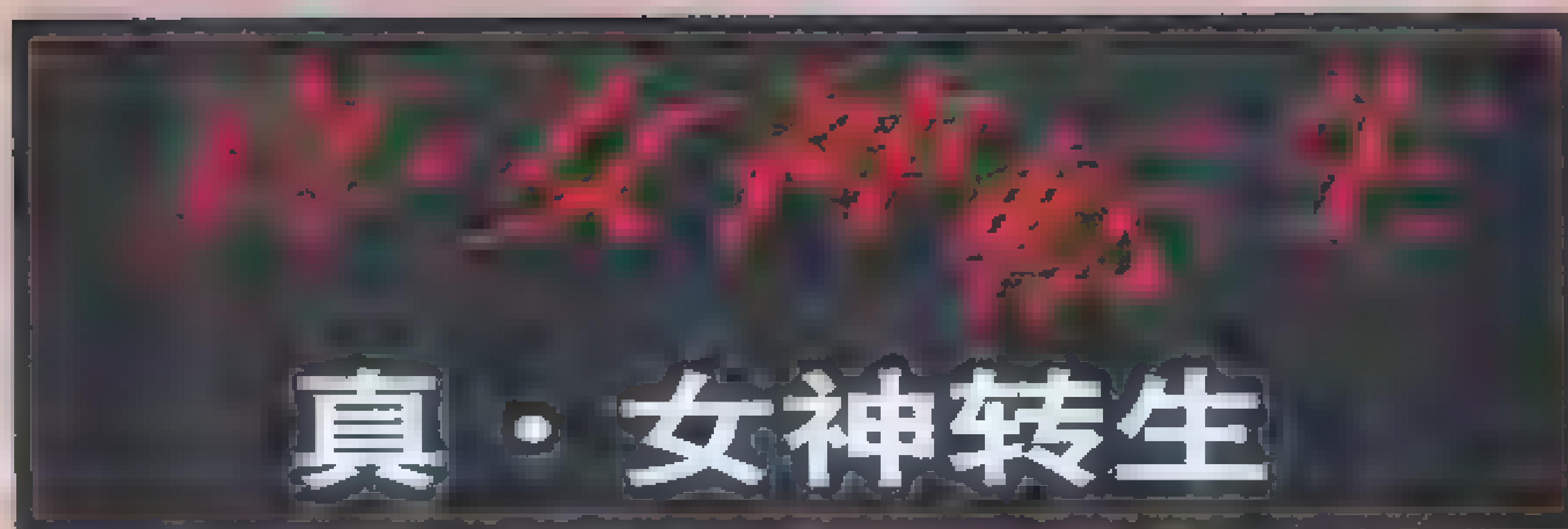
朱雀——在"移动型BOSS"中，它算是最为灵活的了，只要悟空一攻击它，它就会立刻反击，十分霸道。最好的对付方法就是站在画面的左上或右上角进行蓄力攻击，虽然会遭到它的冲击，但只要蓄力攻击命中的话，它是挨不住四下攻击的。

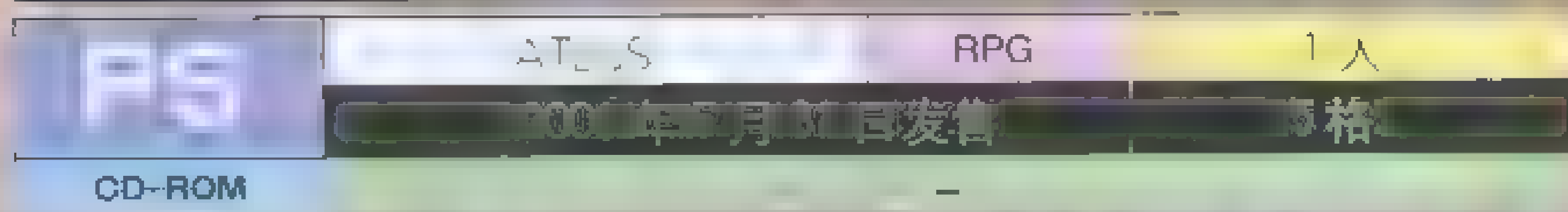


剩下的就要看玩家的本事了！

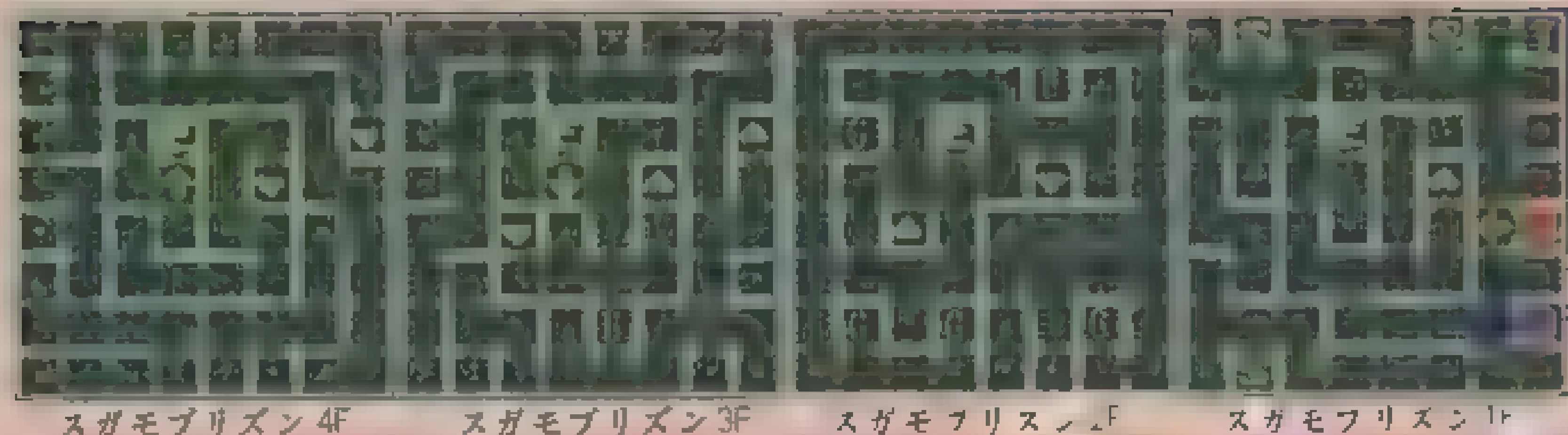


文：LIKY





地图（E代表恶魔的位置　G代表宝箱）



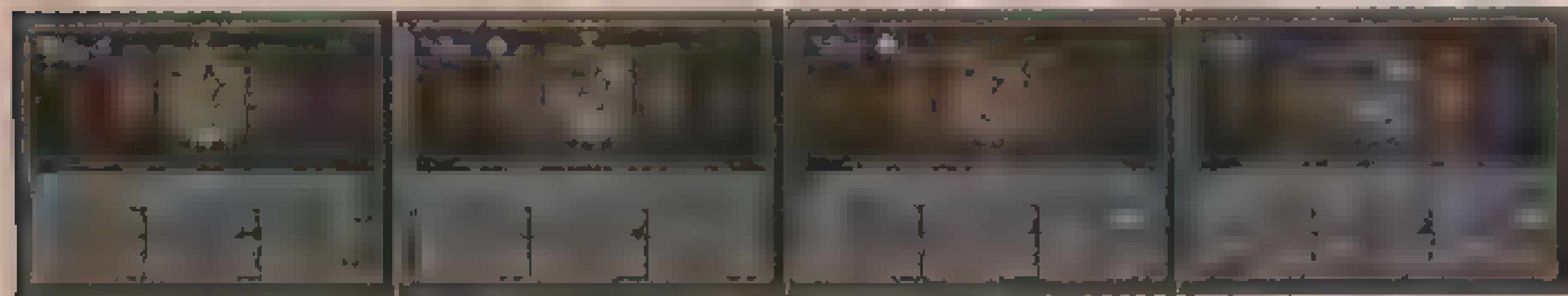
スガモプリズン4F　スガモプリズン3F　スガモプリズン2F　スガモプリズン1F

イケブクロ（池袋）

回到大地下道B3F（就是之前的十字路口）往左前往イケブクロ。走出地道后被CHAOS HERO逮捕，由阎魔王进行审判。主角属性为LAW的场合为死刑；主角属性为NEUTRAL的场合，如果接受阎魔王的委托，主角属性将变为CHAOS，拒绝的话也是死刑（虽然判死刑，但不会GAME OVER）。在关押中，要反复与女主角交谈并调查铁门。过一阵子，CHAOS HERO会出现，他由于怀念旧情而偷偷释放了男女主角，并告诫众人以后不要再来了（スガモプリズン4F中间区域要从スガモプリズン3F处乘电梯或楼梯才能到达）。在スガモプリズン3F出口处有"鬼神ニオウ"守卫，它约有1500HP，推荐使用雷电魔法。

其后，如果去打倒阎魔王（天魔 ヤマ）的话，主角属性会变为LAW，直接离开，属性就变为CHAOS。"天魔 ヤマ"约有1600HP，此后"鬼神ニオウ"与阎魔王可以合成。

得到"四门の玉"后，即可以前往东京四个方位的馆子与四天王战斗



主角的属性为CHAOS的话会使它们加入（但必须达到它们的等级）

"鬼神 ゾウチョウテン"在"西の馆"（シンジュク左下方）

"鬼神 コウモクテン"在"东の馆"（ウエノ右下方）

"鬼神 ジコクテン"在"南の馆"（シナガワ左下方）

"鬼神 ビシャモンテン"在"北の馆"（スガモプリズン右上方）



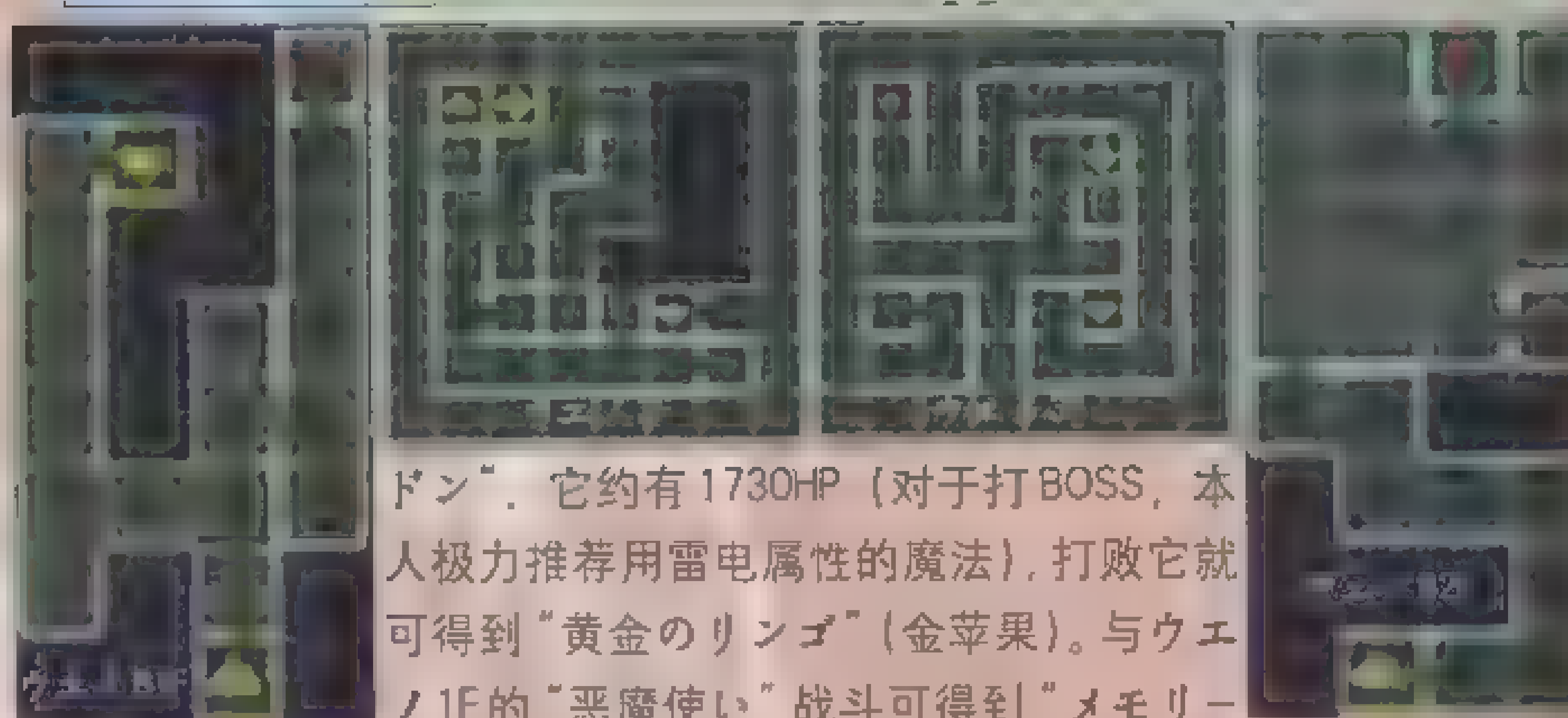
ウエノ　东の馆



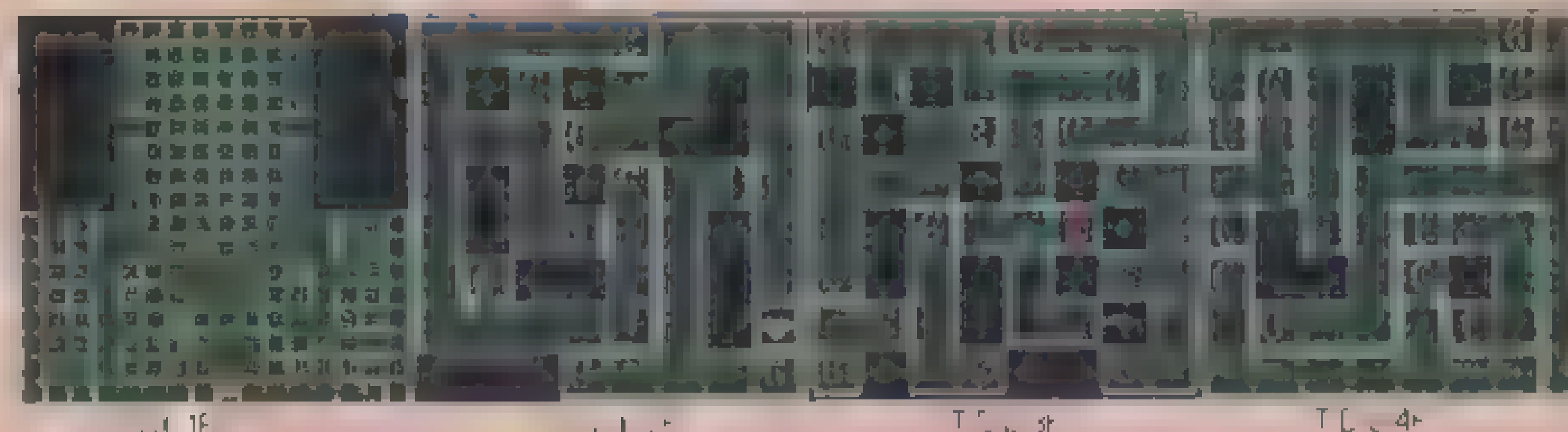
スガモプリズン

地图（E代表恶魔的位置，R代表恶魔使い的位置，R1代表遇见ゆりコ的位置，C代表传送点）

通过スガモプリズン右上方的"东の馆"可来到"ウエノ"。在这里的一间房间中可向一位隐者打听到从东の馆的另一头出去有一座桥，但这里有一只怪物守着……在这块地图上方会遇见自称"ルイ・サイファー"（路易·塞法）的男人（也就是魔王路西法）并且遇到"ゆりコ"，她现出了"リリス"的原形。在ウエノ3F里接受"ガイア教"（地图红点处）的洗礼，达成与"メシア教"洗礼的同样条件就可得到CHAOS属性的最强防具。到ウエノB2F，会遇到"邪龙 ラドン"。它约有1730HP（对于打BOSS，本人极力推荐用雷电属性的魔法），打败它就可得到"黄金のリンゴ"（金苹果）。与ウエノ1F的"恶魔使い"战斗可得到"メモリーボード"，去キンザ拿给STEVEN的话，会使恶魔容量增加。



从ウエノ1F下方的出口离开可来到地图左上一间被树丛围着的小屋，与里面的老人交谈后会有3个宝箱供玩家选择，这里每隔一段时间前来，所得到的道具都不同

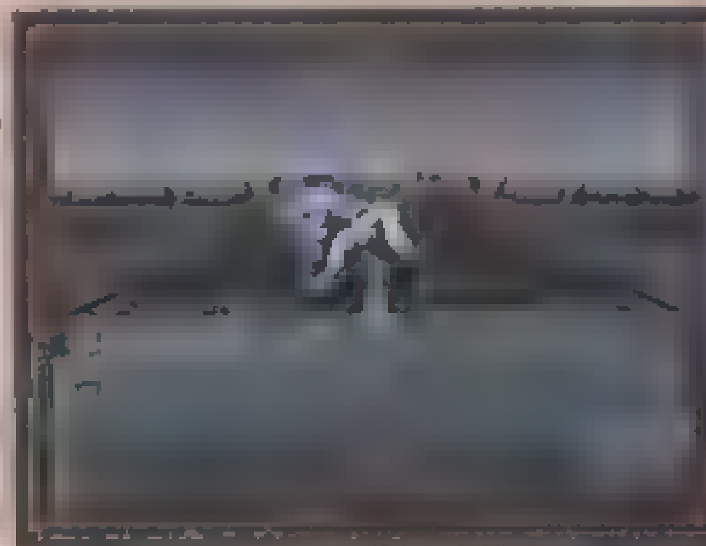


T.D.L.（东京）

地图：（G代表宝箱，C代表传送点，C1代表到达"邪神 エキドナ"处的传送点，Y代表占卜师的位置，R代表恶魔使い的位置，E代表恶魔的位置）

T.D.L.1F　T.D.L.2F　T.D.L.3F　T.D.L.4F

从东の馆另一头的出口出去可到达一座桥，在入口处遇见发狂的"ケルベロス"，使用"黄金のリンゴ"可使它清醒，令其重新加入。进入T.D.L.1F会与CHAOS HERO见面。进入他身后的门，主角有可能处于被诅咒的状态，玩家最好不停地去试，直到没有被诅咒时才进入；而进入这一层的左上方和右上方区域是无法调出地图进行查看的。来到地图中间的门时会遇到一个占卜师，向他交5000元就可进入他身后的门，在这里会有四扇门，玩家要选一扇门进去，一直走就会遇到怪物。进入第一扇门会遇见"ガイア教徒"；进入第二扇门会遇到"エンジェル"；进入第三扇门会遇到"凶鸟 グルル"（需要战斗）；进入第四扇门会遇到"邪龙 バジリスク"（需要战斗）。想把四扇门都走完的话，必须不停地交钱给占卜师，而以上提到的只是直线路线，因为进入每扇门后，还可往左或右进入其它的门，从而会改变最后见到的怪物，玩家可以多试一试。在T.D.L.2F～T.D.L.4F中，其实玩家只要一直走就可到达T.D.L.4F的尽头（当来到T.D.L.2F，走图上C1的传送点就能很快地到达"邪神 エキドナ"处），而有门口的地方会有宝箱。（其中在T.D.L.3F的一间房间中会有一个"恶魔使い"，打败她的怪物后可将"鬼神 ナガスネヒコ"收为仲魔）见到"邪神 エキドナ"，这里的选择将决定主角的最终属性。随后，利用传送点前往シナガワ的シナガワ3F去会见"天使 ……エル"。





分支：

1. 接受"邪神 エキドナ"的委托打倒"天使 ハニエル"（它约有1800HP），并返回向"邪神 エキドナ"宣誓，主角属性为极CHAOS（如果已经接受LAW的洗礼就会强制战斗）。

2. 打倒"邪神 エキドナ"（它约有1900HP），并前往シナガワ向"天使 ハニエル"宣誓，主角属性为极LAW（如果已经接受CHAOS的洗礼就会强制战斗）。

3. 两方都打倒，主角属性为NEUTRAL。

从这里开始，笔者为LAW的路线。

从シナガワ出来后，前往方舟カテドラル的桥（在シナガワ右方）。

カテドラル

主角是LAW属性的话，会由"天使 ハニエル"架桥；主角是CHAOS属性的话，会由"邪神 エキドナ"架桥；主角是NEUTRAL属性的话，要前往キンザB3，由"井の头公园"的老人架桥。

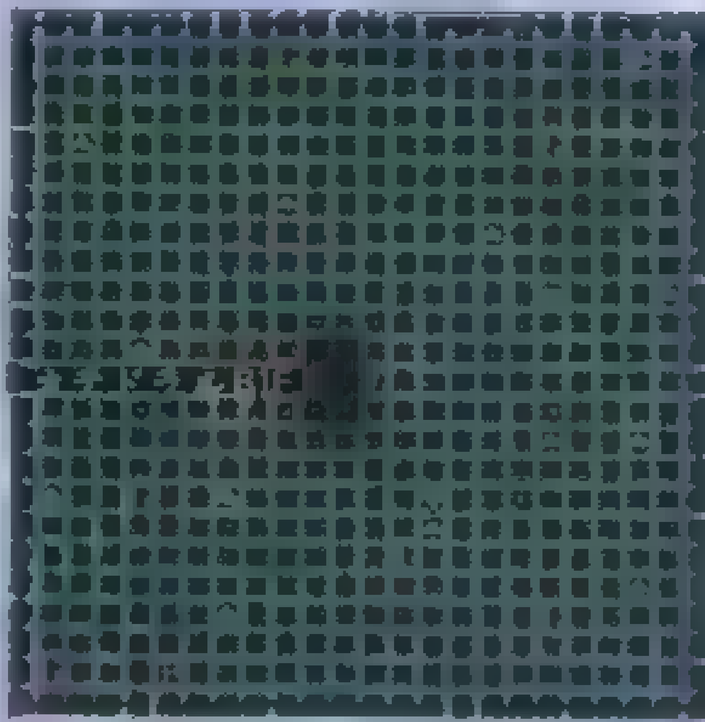
打倒四天王中的二人后，来到这里即发生大洪水，不能再前往其它馆了。想要得到NEUTRAL最强防具的话，必须在此之前打倒四天王。

カテドラル

地图：（H代表帮助恶魔的位置）

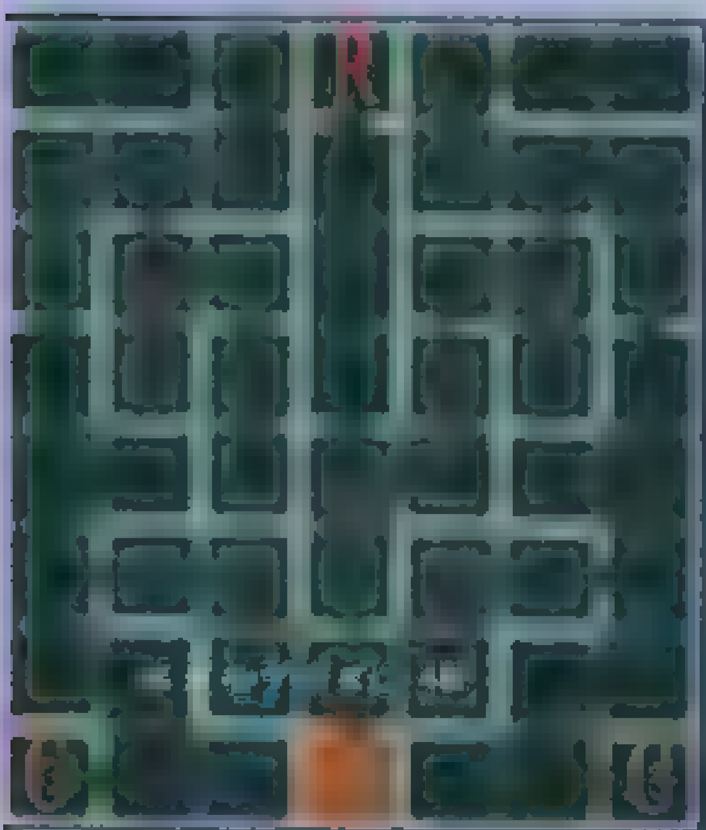
（这里的地图相当大，最好到交换屋多换几个"封魔の铃"，这样可减少许多不必要的麻烦）在这里的邪教之馆会多出一项"剑と合体"的选项，可以将仲魔与剑合体，合成新的强劲的武器；在这里的一间房间里可帮助一只恶魔解脱（图中的H处，选项全部选YES）就会得到"蛸の笛"。来到地图上方时会遇见"ロウヒーロー"，交谈后先离开カテドラル（这时世界已经被洪水淹没了），来到海边会自动使用"蛸の笛"来召唤出之前的恶魔，这时便可在水上行走。

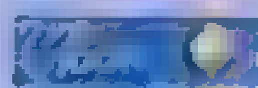




地图：（Z代表中心地带，Z1代表中心地带2）

绕到上面的カテドラル入口，这里カテドラル1F的地图和之前的是连在一起的。来到カテドラルB1F的中心部分时发现无法进去，还是先离开。





皇居

スガモプリズン

（R代表老人的位置）

这里的尽头有一位老人……



皇居

从カテドラル往左上走就可来到皇居。一直来到皇居B5F，用"四门の玉"打开这里的门，在最里面可得到"将门の刀"。

地图：（G代表宝箱，R代表仲魔的位置）

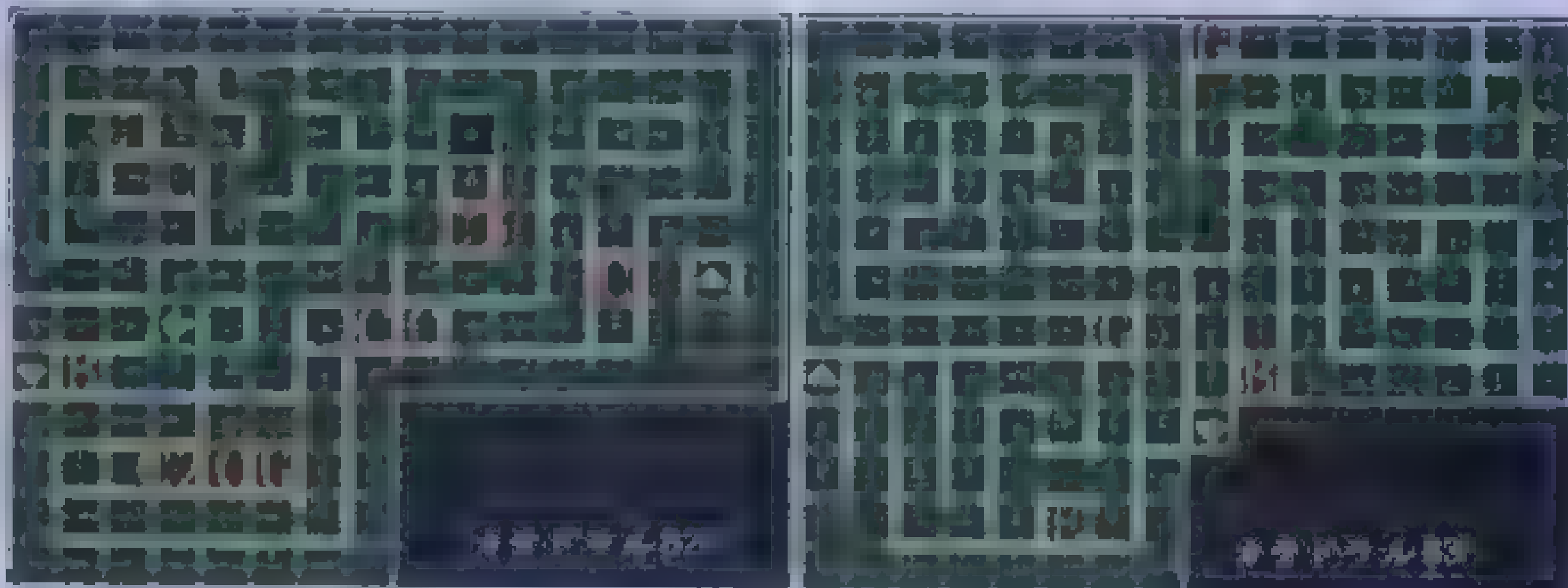


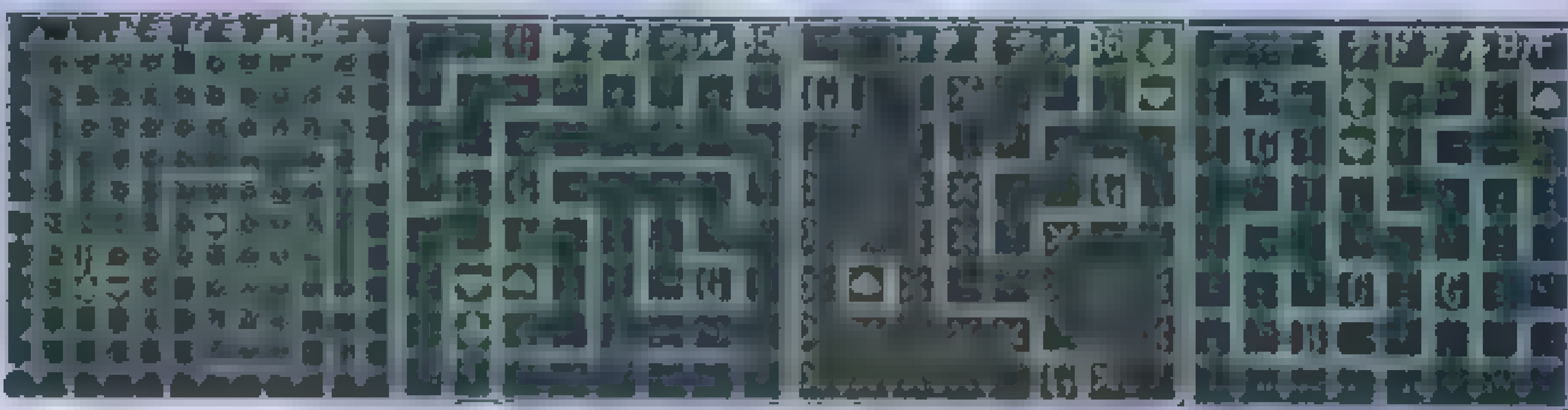
都厅（水）

来到大地图的最左边可进入都厅，乘左边的电梯来到都厅48F，在教堂的里面可将"ヴィシュヌ"收为仲魔；乘右边的电梯来到都厅48F，在里面要对付"天魔 ラーヴァナ"，它约有2100HP（主角属性为CHAOS的场合，它会加入）接着"天魔 インドラジット"出现，它要为父报仇！它约有2000HP（主角属性为CHAOS的场合，它会加入）。

这时到四大天王的馆子处可分别得到"将门の兜"、"将门の盔"、"将门の笼手"、"将门の具足"。（要主角的属性为NEUTRAL时才可以装备）

地图：（G代表宝箱，C代表传送点，B表示重要恶魔的位置，E表示一





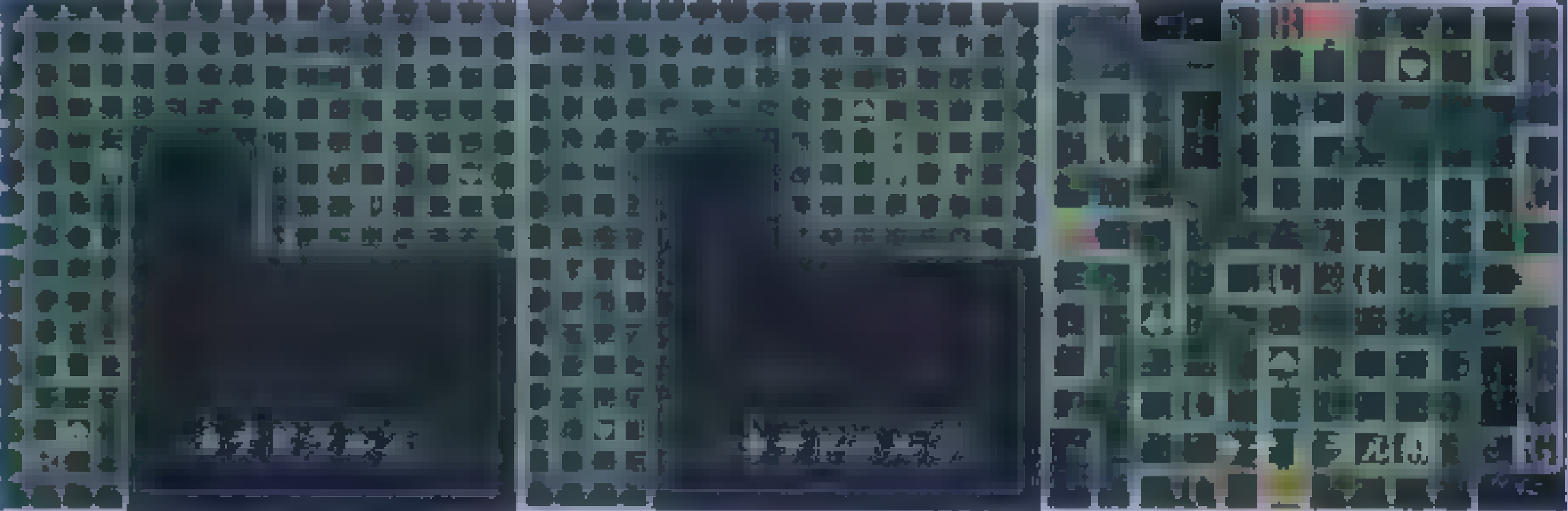
般恶魔的位置）



返回カテドラル，此时可进入カテドラル中心部。见过"ロウヒーロー"，她拜托主角去消灭"天魔 アスラおう"。之后会自动来到"カテドラルB1F"，往下走，来到"カテドラルB2F"（按图上提示C1～C3的顺序走），在B处打败"魔王 スルト"（它约有2100HP）；カテドラルB3F，在B处打败"魔王 アスタロト"（它约有1900HP，除无属性魔法外，其它魔法对它无效）；カテドラルB4F，在B处打败"魔王 アリオク"（它约有1800HP，除枪外，其它物理攻击对它无效）；カテドラルB5F，小心这里有陷阱，找到阶梯就可通过，カテドラルB6F，这里有很多使角色掉HP的陷阱，建议没有必要的话，还是放弃那些不大有用的宝箱，在阶梯口会遇见"ルイ・サイファー"（但并无战斗）；カテドラルB7F，这里面的门还打不开。



地图：（G代表宝箱，E代表一般的恶魔，B代表重要的恶魔）



回到カテドラルB1F的カテドラル中心部，往左走上阶梯（之前是下阶梯）。カテドラル2F，在B处遇到"セラフ ウリエル"，它会加入成为仲魔；カテドラル3F，这里的宝箱都是空的，可以不理会，在B出会见到"セラフ ガブリエル"，它会成为仲魔；カテドラル4F，这里也有不少陷阱，在B处可使"セラフ ラファエル"成为仲魔，从出口来到外面下方的入口（要绕过去），往前可发现楼梯，先不要上去。





地图：祭台



离开カテドラル，来到位于它左边的一个祭台里，与"魔王 ベルゼブブ"战斗。它约有1700HP，除无属性魔法外，其它魔法对它无效；如果主角是CHAOS的话，它就会加入成为仲魔。



再次返回カテドラル4F，从之前没有上去的楼梯前进。カテドラル5F，小心一些陷阱就可以了；カテドラル6F，只要主角和恶魔的LV在70以上，就不必怕这里的陷阱；カテドラル7F，来到阶梯口处会听到"ロウヒーロー"的声音；カテドラル8F，在最里面的房间内会见到"ロウヒーロー"，她要求主角把三只"セラフ"仲魔合体为"エンゼルリング"（天使环）。去邪教之馆是不能将这三大仲魔合体的，还记得在スガモプリズン45F见到的老人吗？只有他可以完成这一使命。把"セラフ ウリエル"、"セラフ ガブリエル"和"セラフ ラファエル"合体后会得到エンゼルリング（完成"エンゼルリング"后去邪教之馆，就可以再次把三只仲魔合成出来）。

回到カテドラルB7F，来到原来打不开的门前会遇到CHAOS HERO，他把"ロウヒーロー"杀害了。接下来就是要对付他。"超人 カオスヒーロー"约有2200HP。打败他后，接着还要应付"夜魔 リリス"，它约有1700HP，普通魔法对它无效，要注意它使出的诱惑攻击，被诱惑的仲魔最好选择防守。打败它后，利用"エンゼルリング"放出的光辉就可打开前方的门。カテドラルB8F，来到这里向前进门就会与"天魔 おう"对战。它是最终BOSS，约有10000HP，普通魔法对它无效，而且它的物理攻击相当厉害，还能自己进行回复，和它对战要有打持久战的准备。击败它后就可观看结局了。



分支

由于主角的属性不同，最后所对付的BOSS也会不同。以下给出另外两个属性所出现的BOSS。

主角属性为CHAOS

"魔神 ヴィシュヌ"，约有2400HP（主角属性为LAW时会加入）

"セラフ ウリエル"，约有2300HP（主角属性为LAW时会加入）

"セラフ ラファエル"，约有2000HP（主角属性为LAW时会加入）

"セラフ ガブリエル"，约有1700HP（主角属性为LAW时会加入）

"超人 LAW HERO"，约有2250HP

"セラフ ミカエル"，约有10000HP

主角属性为NEUTRAL

走这条分支会相当艰苦，由于主角没有其它强劲的仲魔加入，并且要与以上所有恶魔战斗。（真是两面都受气呀！）

当字幕放完后，可看到统计玩家在游戏中与每只恶魔交涉的次数（ENCOUNT）和消灭该恶魔的次数（DEFEAT）。玩家还有什么怪物没碰过都可在此见到它的庐山真面目！

辨认主角的属性

游戏中，主角的属性是根据玩家的选择而随时发生改变，在三种属性的影响下，会出现三种不同的结局（本篇攻略以LAW属性为主），三者并无所谓BAD ENDING之分，但如果能达成NEUTRAL结局的话，相信是比较令人满意的结局。由于在状态栏中无法识别主角当时所处属性，只能通过在大地图上代表主角的图标的转动来识别：如果左右轮流转动就为NEUTRAL；逆时针转动的话就为CHAOS；顺时针转动的话就为LAW。

留意这个人物标志，必知道主角的属性了

影响属性的倾向有四种要素：

1. 主角召唤哪种属性的仲魔居多
2. 在哪个教会进行体力恢复
3. 是否展开某些剧情
4. 某些剧情中的选项

第一种基本上影响极少，不需理会，玩家只要选择适合的仲魔就可以了。第二种只有在シンジュク地下街才开始出现此情况，虽然那里的回复点有三个，但只有使用地图左上角最普通的回复之馆才不影响属性，不过整体的影响也不算大。第三种是影响极大的，在攻略中已有提示。第四种也是影响极少的，一般说来，做帮助别人的事就会偏向于LAW，相反就会偏向于CHAOS。

改变属性

玩家在知道自己的属性倾向后，如果想改变的话，除了在以上的情况中慎重选择外，也可用钱来解决。在后期，来到シブヤ1F的メシア教会中，玩家只要付5000元就可令主角倾向于CHAOS；而之前只要多捐赠的话就会使主角倾向于LAW。（NEUTRAL属性是不能用钱来改变的）

决定主角属性的主要事件

LAW属性

[illegible]	[illegible]
シンジュク市区的イチガヤ驻屯地	救出被关押的少女
シンジュク市区的イチガヤ驻屯地和アメリカ大使馆	接受自卫队司令官的委托，到大使馆消灭"魔神 トール"
已破坏的シンジュク市区2FオザワC事务所	打败BOSS后选择不杀"オザワ"
已破坏的シブヤ1F的メシア教会	捐赠10次使教会完成
ロッポンギ内	把反魂香给变成半僵尸的邻家少女
イケブクロ区的スガモプリズン	打倒"天魔 ヤマ"
T.D.L.4F	拒绝"邪神 エキドナ"的委托并打倒它

NEUTRAL属性

注：不能在メシア教会和ガイア教会回复体力；在最后要装备"将门の兜"、"将门の盔"、"将门の笼手"、"将门の具足"；回避倾向LAW和CHAOS的事件。

[illegible]	[illegible]
シンジュク市区的イチガヤ驻屯地和アメリカ大使馆	打败"超人 ゴトウ"和"魔神 トール"
イケブクロ区的スガモプリズン	与"天魔ヤマ"对话时选NO、在战斗时逃走
T.D.L.4F 和シナガワ大圣堂	打败"邪神 エキドナ"和"天使 ハニエル"

CHAOS属性

注：如经常消灭仲魔以外的恶魔，属性也会倾向于CHAOS。

[illegible]	[illegible]
シンジュク市区的イチガヤ驻屯地和アメリカ大使馆	接受"アメリカ大使"的委托，到イチガヤ驻屯地消灭"超人 ゴトウ"
已破坏的シンジュク市区2Fオザワの事务所	打完BOSS后选择杀死"オザワ"
シナガワ	不接受メシア教会说教
イケブクロ区的スガモプリズン	与"天魔ヤマ"对话时选YES
T.D.L.4F 和シナガワ大圣堂	接受"邪神 エキドナ"的委托，到シナガワ大圣堂打倒"天使 ハニエル"

文：纱迦

索尼克十周年生日献礼 绝对不可不玩之作！



索尼克大冒险 2

DC	SEGA	3DACT	1～2人
	200[illegible]年[illegible]月[illegible]日发售		至少18格
GD-ROM	[illegible]		

基本操作

START	暂停（暂停中按住X+Y不放可以消去字幕）
ANOLOG摇杆	控制角色移动
十字键	没有作用
A键	跳跃
B/X键	动作键
Y键	切换动作（可以进行多个动作时从中切换）
L/R键	切换视角

基本规则

1. 特殊道具：在某些关卡中隐藏着一些特殊道具，获得之后角色就可以永久性地拥有某种特殊能力。某些关卡必须要有某种特殊能力才能过关，玩家一定要仔细搜索，但是一次游戏是绝对不可能将特殊道具收集齐的。

2. OMO查欧：这种查欧并不是用来养的，它会给你一些过关极为有利的提示，非常有用。OMO查欧具有飞行能力，所以想"埋财害命"的玩家就不用多想了。

3. 金环：索尼克的标志之一就是金环，每收集到100个就可以奖一条命。角色持有金环时受创不会死亡，但持有的金环数将变为0。

4. 记忆点：每关中都有一些记忆点，当玩家通过记忆点之后如果"阵亡"的话，游戏就会从最近的记忆点开始，所以记忆点也是一个很重要的"东东"。而且通过记忆点时电脑会根据玩家所持的金环数给予奖励，具体情况参见下表。

金环数	奖品
20个以上	5个金环
40个以上	10个金环
60个以上	20个金环
80个以上	速度鞋
90个以上	保护球

5. 技巧分：在游戏中，只要满足一定的条件就可以获得技巧点。索尼克和阴影是高难度动作，特尔斯和蛋头博士是同时消灭一定的敌人，而纳克尔斯和罗姬则是要快速找到目标。

6. 混沌之精：打倒敌人后就会出现，外表有点像发光二极管，是育成查欧的道具。

7. 小动物：育成查欧的重要道具，有很多个品种，一些稀有的动物如小独角兽更是难得之极。

8. 查欧之箱：每一关都有三个查欧之箱，当玩家打开第一个箱子时，就可以获得用来进入查欧世界的查欧之钥，剩下的箱子里则装着很多小动物。

9. 纹章：玩家过关之后就可以获得一枚纹章，但不能重复获得。至于作用，请见后文。

角色介绍

主要角色




索尼克 SONIC THE HEDGEHOG

阴影 SHADOW THE HEDGEHOG

索尼克和阴影都是以速度见长的角色，玩起来格外刺激，但是难度也比较大，尤其是对跳跃技巧的要求很高。




蛋头博士 Dr.EGGMAN

特尔斯和蛋头博士主要是以机器来进行游戏，射击的难度并不大，难的仍然是跳跃部分。需要注意的是他们的生命值是用一条体力槽来表示的，体力槽变为0以后就算失败，一定要多收集金环来补充。




针鼹鼠纳克尔斯 KNUCKLES THE ECHIDNA

粉蝙蝠罗姬 ROUGE THE BAT

纳克尔斯和罗姬的能力明显比其他人要强很多，但他们的冒险历程主要是找宝物，实在是埋没了这一身的好武艺。找宝物时屏幕下方会出现一个雷达，当玩家靠近这些宝物时雷达就会发光，而且随着距离的远近会有三种变化：红色最近，黄色次之，绿色最远。还有一点必须说明，玩家要寻找的宝物是顺序出现的，不找到第一个，第二个是绝对不会出现的。

由于找宝物实在是有一定的难度，所以纱迦在此教大家一个办法：自杀！别误会，纱迦并不是在调侃大家，而是自杀的确有用。因为这些宝物的出现地方是随机的，所以玩家大可不停地自杀，直到它出现在玩家面前为止。当然这一招是要靠充足的生命来保证的，不过这也好办，只要找块地不停地挖呀挖，什么都能挖出来。

其他角色

艾咪·萝丝 AMY ROSE

很喜欢索尼克的女孩子，满世界疯狂地追逐着索尼克，经常给索尼克带来麻烦。很可爱的女孩子，就是傻了点儿。

玛丽亚·罗伯特里克 MARIA ROBOTNIK

残留在阴影记忆中的女孩子，是蛋头博士的妹妹。

格拉尔多·罗伯特里克教授 Pr.GERALD · ROBOTNIK

人类史上最伟大的科学家、蛋头博士的爷爷，在50年前的一场事故中失踪。

游戏模式大解析！

本游戏模式繁多，而且有很多隐藏模式，请听纱迦一一道来。

HOMEPAGE

不用多说，自然是上 SONIC TEAM 的主页了。有条件的玩家不妨去试试，有不少好东西哟。

OPTION

变更游戏的各种设定的地方，其中可以选择语言，并可以选听游戏音乐——顺便说一句，《索尼克大冒险 2》的音乐制作得很不错哟！——不过只有破关之后才能听到所有的音乐。

EXTRA

在这里可以看到游戏系统和角色的解说，担任解说的是一只很好玩的查欧。

2P PLAY

双人对战模式，本作新增的系统之一，共分三项。

ACTION：双方各选一方进行游戏，共有三种对战方式。

RACE：选手是索尼克和阴影，先到终点者胜。

SHOOTING：选手是特尔斯和蛋头博士，以击败对手为胜

HUNTING：选手是纳克尔斯和罗姬，谁先找到两块宝石碎片谁胜利

在对战时玩家可以使用各种必杀技，很有意思，下面是必杀技一览表。

所需环数	必杀技名	效果
20	SPEED UP	加速 10 秒钟
40	SONIC WIND/CHAOS SPEAR	攻击敌人
60	TIME STOP/CHAOS CONTROL	时间停止
20	LASER MISSILE	发射大批导弹攻击敌人
40	ROCKET LAUNCHER	发射 12 枚火箭攻击敌人
60	POWER LASER	以巨大的激光攻击敌人
20	HAMMER PUNCH/HIP DROP	向地面冲击引起强烈的地震
40	THUNDER ARROW BLACK WAVE	攻击敌人
60	POWER FLASH CHARM RAY	以强烈的光线令对手失去控制

KART RACE：迷你赛车游戏，玩家可以从6位角色中任意选择，每个人的能力都不一样，虽然只是一个迷你游戏，但制作的水平不低哟！（出现条件：在英雄阵营的第 9 关和黑暗阵营的第 10 关中追击成功。）

CHAO RACE：查欧的运动会，玩家可以从记忆卡中挑出自己精心培育的查欧参赛。出现条件：无论在什么模式中参加过一次查欧运动会就会出现。

1P PLAY

STORY：故事模式，可以选择英雄阵营和黑暗阵营开始游戏。英雄阵营有 16 关，黑暗阵营有 14 关。每一阵营破关之后，就可以在该阵营中自由选关。两边全破之后，就会出现最终关"LAST"。

STAGE SELECT：选关模式，只要在STORY 中顺利通过的关卡都可以在此自由选择，和STORY 中的选关不同的是过关之后游戏就会结束。每一关有五个级别可以循序渐进地选择，每完成一个级别，就可以获得一枚纹章。这五个级别的要求如下：


就是这个东西了。

1st Mission：不限要求，通过即可。

2nd Mission：收集 100 个金环，可反复游戏。

3rd Mission：找到丢失的查欧（注，要完成这个任务，一定要有"太古的旋律"这个特殊道具。）

4th Mission：限时通过。

5th Mission：究极难度。很过瘾哟！

大家在游戏时可能会发现一个四四方方的东西，调查它会说这是一个古老的遗迹之类的话。当角色获得了"太古的旋律"这个道具后在这个东西附近按 B 键就可以……

KART RACE：单人迷你赛车游戏。出现条件：在英雄阵营的第 9 关或黑暗阵营的第 10 关中追击成功。

BOSS：限时打倒BOSS 的模式，任一阵营的 STORY 破关之后就会出现该阵营的 BOSS 模式。玩家要在规定时间内将该阵营游戏中所碰到的所有 BOSS 打倒，小有难度。

EXTRA ISLAND：当玩家收集齐了所有的纹章之后（共计 180 枚），就会出现这个模式。这个模式是一个怀旧模式，以 3D 形式来表现过去的 2D 的关卡，很有意思。

宝物解说

加速鞋	一定时间内速度上升。
金环	最重要的宝物，当角色持有金环时受伤不会死亡。
磁力球（紫色）	可以将附近的金环吸过来，受创后消失。
保护球（绿色）	可以保护角色不受伤害，但只有一次机会。
无敌球（彩色）	一定时间内无敌。
医药箱	特尔斯和蛋头博士的专用道具，可以将体力槽加满。
炸弹	画面中的敌人全灭。
头像	奖励一条生命。

攻略始动！

人类从来就没有放弃过对征服宇宙的渴望，20世纪中期人类第一次登上月球，标志着人类对外太空的探索正式开始，此后随着科学技术的发展，人类在征服宇宙的道路上不断前进，取得了一个又一个的成果。但是人类始终只能在外太空做短暂的停留，并没有真正冲出地球，征服宇宙看上去遥遥无期。直到 50 年前，杰出的科学家格拉尔多·罗伯特里克教授建造了人类史上的第一个太空殖民地，标志着人类向太空殖民的正式开始。在征服宇宙的过程中取得了突破性进展。教授给这个太空殖民地命名为方舟（ARK）号，可谓含意深远。正当人类着手于大规模的太空移民之时，这个被誉为是世界第八大奇迹的太空殖民地突然发生了爆炸，上面的居民全部死亡，这个教训实在是太惨痛了，之后的50年里，人类再也没有类似的动作。而事故的原因至今不明，有人说是小行星撞击所致，有人说是能源系统出现故障，还有人说这是军方为了夺取方舟号上的高度机密"阴影"而故意将其炸毁，可谓众说纷纭。由于所有的资料都在爆炸中消失了，看来事故的原因将成为一个永远的谜了……

XXXX 年 X 月 X 日 21 点 2 分 监狱岛

"基地受到攻击，进入战斗状态……这不是演习，重复，这不是演习……"

警报徒劳地一遍又一遍地在监狱岛基地的上空中飘响着，长时间的安逸使得基地的守军疏于防范，整个防线在受到攻击的瞬间就垮了，而来犯者只有区区一人——永远的反角蛋头博士。

蛋头博士很轻松地就来到基地的核心，据他爷爷的日记里记载，这儿隐藏着当今世界上最尖端的武器——"阴影"。输入密码MARIA 后，机器开始运转，令他大吃一惊的是，出现在他面前的竟是他最不愿看到的人——索尼克。不过他很快意识到在他面前的这个全身黑色的家伙并不是索尼克，这时这个家伙开口了："我的主人，多谢你把我放出来。我可以满足你一个愿望。"他自报家门是究极的生命体"阴影"，而蛋头博士显然还不能接受这个阿拉丁神灯般的事实，于是阴影就稍稍展示了一下自己的实力——干掉了一个巨大的

黑暗阵营第 1 关 幽狱之门 难度：E 鹼度：E

这是最初的一关，难度很小，玩家只要打清敌人就可以轻松过关。

黑暗阵营第 1 关 BOSS B-3x HOT SHOT 难度：D

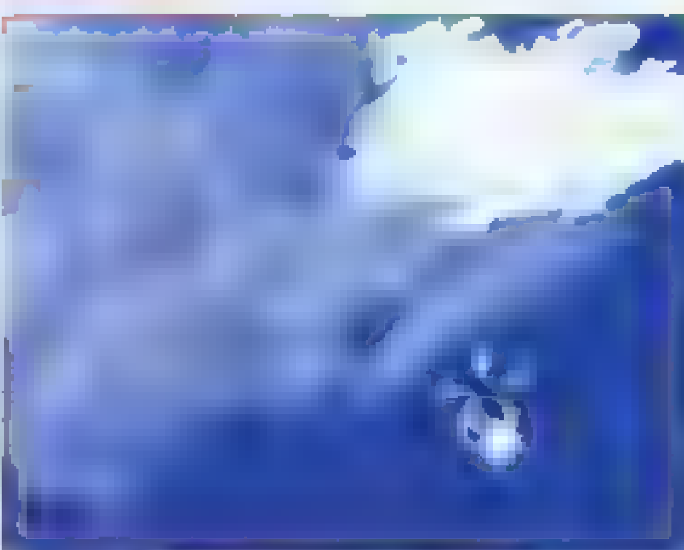
巨大的机器人 BOSS，动作不多，计有光炮锁定、跟踪导弹和机枪扫射 3 种，这些伎俩在阴影的速度面前简直不值一晒，问题是如何干掉它。其实它的弱点在驾驶舱，当它飞累了的时候，它就会飞下来发射导弹。等到导弹发射完了，玩家就可以跳起攻击了。不过要注意一定要靠近后再跳起攻击，否则高度不够。



机器守卫，但这还是与蛋头博士所幻想的尖端武器有太大差距。这时阴影告诉他，在50年前蛋头博士的爷爷建造的太空殖民地方舟号上有他想要的究极武器，但需要混沌宝石作为能源。事不宜迟，两人马上开始分头行动寻找宝石。

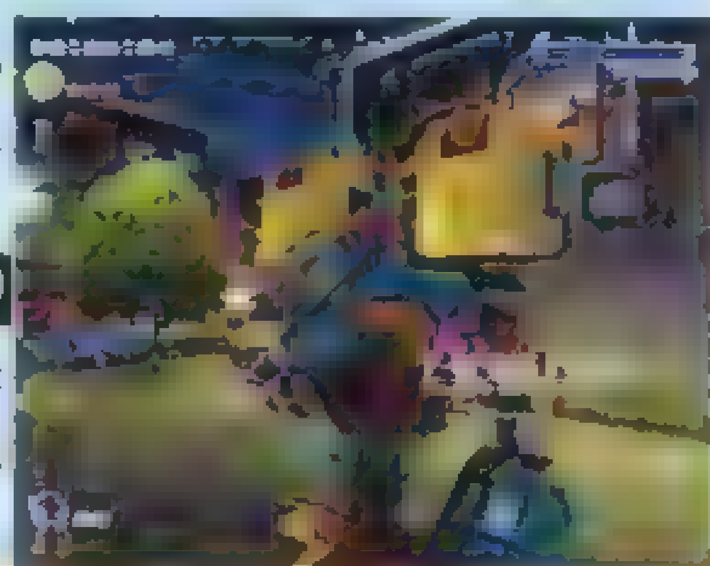
XXXX年X月X+1日 13点27分 首都上空

蓝蓝的天空中有一架直升飞机在飞行，这架飞机正在执行一项绝密任务——运输重犯索尼克！往日的英雄为什么成了罪犯？我们不得而知，就连索尼克对于自己的被捕也是一头雾水，不过他可不想这辈子都待在监狱，他决心自己去找出真相。抢到了一个滑板之后，他便从飞机上跳了下去，开始了他的都市大逃亡。



英雄阵营第1关 都市大逃亡 难度：D 酷度：C

本关由于是第1关，所以难度不高。玩家不妨到处走走，这里有很多秘密。在本关的最后有一辆卡车对索尼克紧追不舍，这时只要不断地向前冲就可以了。冲过去之后就过关了。



英雄阵营第1关BOSS F-6t BIG FOOT 难度：D

这个BOSS和黑暗阵营第1关的BOSS很像，打法也一样。这个BOSS没有光炮锁定这招，因此更为简单。



XXXX年X月X+1日 11点8分 沙漠地带

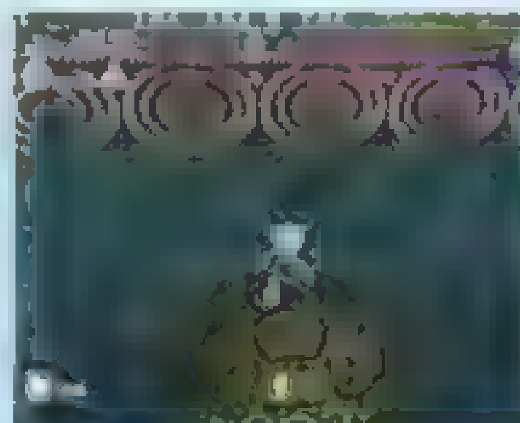
在索尼克开始逃亡的早些时候，在沙漠地带里，纳克尔斯正和一位蝙蝠女郎对峙着。来者自称是粉蝙蝠罗姬，两人几乎同时找到传说中的大绿宝石（MASTER EMRALD），双方都坚持自己才是宝石的主人，气氛渐渐变得剑拔弩张起来，只是不知道对手的实力，这才没有打起来。突然，宝石飞了起来，原来是蛋头博士用飞行器把宝石抢走了。纳克尔斯不愿让宝石就这样落入敌手，跳起来和蛋头博士争夺，结果宝石裂成了碎片，从高空中散落到四处。罗姬抓住纳克尔斯大骂，纳克尔斯一不小心说漏了嘴，“没事，只要找到宝石碎片拼起来就可以完好无损的大绿宝石。”罗姬一听立刻告辞，懊悔不已的纳克尔斯只好也踏上了寻找宝石碎片的旅程。



英雄阵营第2关 狂野峡谷 难度：E 酷度：C

黑暗阵营第2关 干涸魔湖 难度：E 酷度：C

纳克尔斯和罗姬的目的都是要找到散落在这儿的3块宝石碎片。大家只要牢记雷达变化的规律是红色最近，黄色次之，绿色最远就可以了。只要稍微认真一点，本关是没有生命危险的。纳克尔斯在过关之后会有BOSS战。



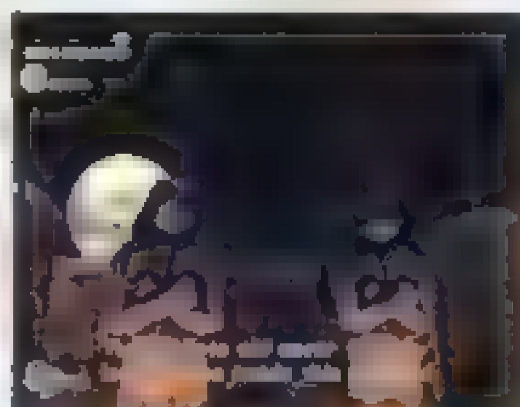
↑湖中的大乌龟可以带罗姬到另外的地方。

英雄阵营第2关BOSS 蛋头博士 难度：E

很简单的一战，玩家只要不处于蛋头博士的正前方就不会有危险。至于攻击方式还是应该以轻按B键的火炮攻击为主。

XXXX年X月X+1日 20点22分 沙漠地带

沙漠的夜晚真是刺骨的寒冷。“那些白痴永远也不会发现我的基地是在沙漠里，哈哈！”蛋头博士面对自己的杰作陶醉不已。果然不愧是智商三百多的天才科学家，建造出如此高级的基地，而这个基地的防卫系统更是一流，连自己的主人都会攻击。等蛋头博士好不容易回到自己的基地核心，正好听到广播里关于阴影成功地从国家银行里抢走了混沌宝石的消息。很显然，所有的人都把阴影误认为索尼克了，蛋头博士听了之后心头的无名之火顿时不翼而飞。

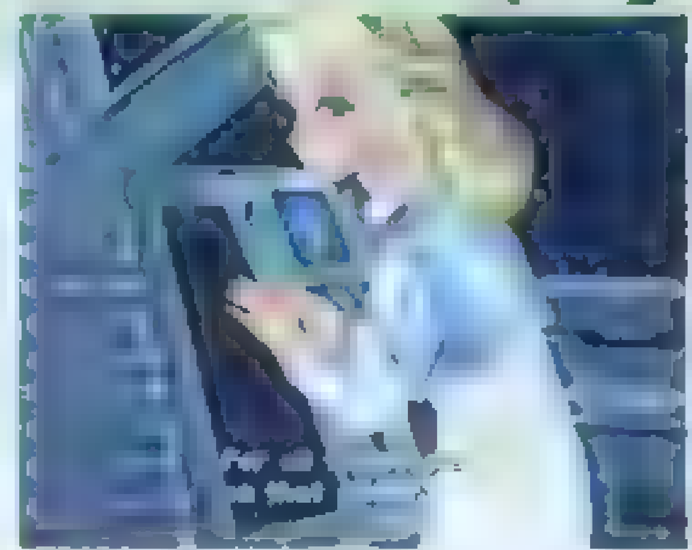


黑暗阵营第3关 鏖战沙海 难度：D 酷度：C

本关比起黑暗阵营的第1关来难了不少，当玩家觉得无路可走时一定要注意观察周围是否有漏网之鱼。本关最后还有类似《皇帝财宝》里的3D平台跳跃，不过难度自是远远不如了。

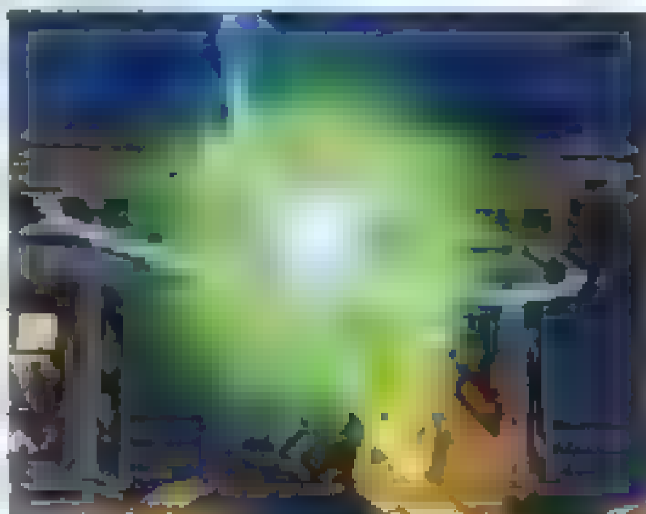


→这个地方比较阴险。



“你已经被我们包围了，赶快放下宝石投降！”镜头转到阴影这边，望着下面云集的警车，阴影的脸上露出一丝不屑，当年与美丽的女主人玛丽亚诀别的情景又浮现在眼前，“玛丽亚，我永远都会记得我答应你的话……为了你，为了殖民地上的人民，我要复仇！”

镜头再转向从飞机上逃脱的索尼克那边。当他逃出都市的时候，已是华灯初上时。正当他惊魂稍定时，一个巨大的机器守卫出现他的面前。没办法，上吧！还好这家伙是个银样蜡枪头，几下子就搞定了。这时，一个和他长得几乎一模一样的家伙出现了——阴影。他手上还拿着传说中蕴藏着巨大能量的混沌宝石。索尼克立刻就明白自己为什么被捕了，原来是警方把阴影误认为了自己。奔跑了一天的疲劳顿时不翼而飞，愤怒的索尼克冲了过去，但阴影利用绿宝石的能量瞬间就离开了这儿。正在索尼克惆怅之际，警方的大部队已经杀到，索尼克只有束手就擒。



黑暗阵营第4关 激突高速公路 难度：D 酷度：C

这是玩家第一次用阴影正式游戏，不过他的动作此时和索尼克差别不大，应该能很快上手。本关中途有一段很宽的悬崖，这个地方是跳不过去的，不过在下方有强大的热空气流，所以玩家是不会掉下去的。某些很矮的地方可以按B键滚过去，而某些很高的地方可以用大跳跳上去（按住A键不放）。还有一点就是要注意天上的战斗机。

XXXX年X月X+1日 22点18分 金字塔内

自从在沙漠见过蛋头博士一面后，罗姬就对他产生了兴趣。她认为和蛋头博士合作很有“前途”。她一路跟踪到了蛋头博士金字塔内的基地，但是没有办法进去。经过一番寻找后，她找到了基地大门的钥匙。打开大门之后，她也来到了基地的中央控制室，此时这里已经空无一人。罗姬在这里发现了一个空间传送装置，传送的地点竟然是50年前就已经毁灭了的太空殖民地方舟号，联想起关于方舟号事故的各式各样的传闻，她觉得事情越来越有趣了。

黑暗阵营第5关 寻找蛋头钥匙 难度：C 酷度：E



本关有两大要点，一是在水下有一个机关要触发，二是要找到特殊道具“掘地指甲”（PICK NAILS）。有了它就可以挖掘地下的财宝，方法是在空中时或攀岩时按B键。挖出的东西是随机的，只要有耐心，挖出十几个1UP也不稀奇。有了这样道具，才能把地下的钥匙挖出来。本关有一种自动警戒装置，非常厉害，玩家不能攻击它，只能逃走。

XXXX年X月X+1日 22点41分 方舟号内

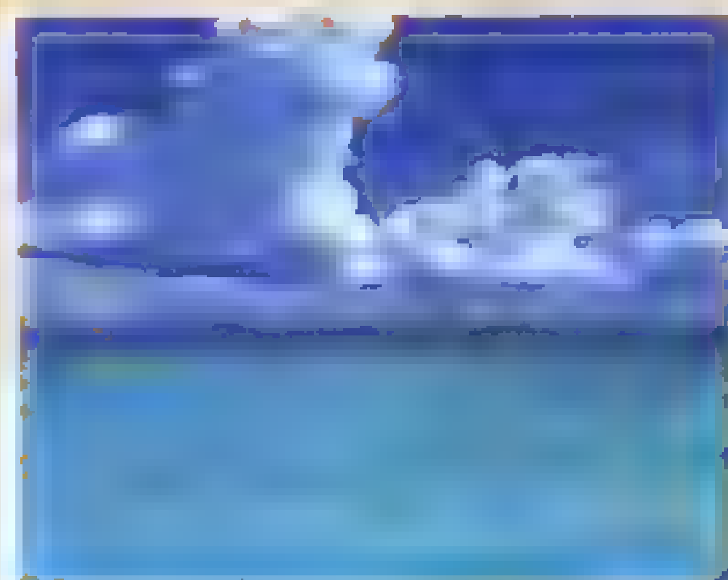
蛋头博士已经被传送到了方舟号上，不过还要经过一番苦战才能来到基地的中央控制室。在那儿，阴影正等着他。此处安放着天才科学家格拉尔多教授发明的秘密武器——日食之炮（ECLIPSE CANNON）。这种武器拥有一击毁灭星球的能力。蛋头博士显然没有想到自己的爷爷竟然给自己留下了这样一笔遗产，激动不已。不过阴影告诉他，发动一次日食之炮需要巨大的能量，所以务必要找齐七颗混沌宝石。正当二人商讨统治世界的大计之时，罗姬出现了。她以替蛋头博士找宝石为投名状加入了他们的计划。



黑暗阵营第6关 失落的方舟 难度：D 酷度：D

本关开始出现一点点谜题，有进不了的门时要寻找一下开关。途中有一个圆形的通道，玩家无法通过，此时应寻找上方的路。在这儿藏有特殊道具“喷射引擎”（JET ENGINE），有了它之后就可以在天空中滑翔，方法是在空中时按住A键不放。如此一来玩家才能前进。

XXXX年X月X+2日 11点13分 监狱岛海边



蓝天碧波，很难想象这么美丽的地方竟然是一个监狱。据罗姬的线报，黑暗阵营的二个人又来到了监狱岛。现在这个岛上驻有重兵把守，再像上次那样冲进去已经不可能了。蛋头博士精心制定了一个计划：首先是由他自己强攻基地正门，吸引敌方火力，然后阴影冲进兵工厂安放炸弹，以掩护他们撤退，在安放炸弹的同时，罗姬要在5分钟内冲入货物仓库抢夺宝石；最后三人撤离监狱岛。整个计划要在30分钟内完成。

蛋头博士凭借着自己的强大火力轻而易举地攻入了基地的正门，正如他预料的那样，火力已经被完全吸引了过来。三人又凑在一起商量计划，此时艾咪不知从哪里冒了出来，她也不看看一旁站着的是谁，就抱着阴影不放：“噢，索尼克，我还以为我再也见不到你了呢。我太高兴了！”不过很快她也察觉了不对，这时她才看见一旁的蛋头博士，于是尖叫一声向海边跑去。可是她又不会游泳，眼看就要被逼入海中了，这时特尔斯突然从天而降。原来他在电视上看到索尼克被捕的消息，就赶到监狱岛来救他，特尔斯坚信索尼克不会做出抢银行这种事。路过时刚好看到艾咪的处境，于是就赶来救她。



黑暗阵营第7关 路基战场 难度：D 酷度：C

本关比较简单，惟一的关键在于玩家要找到特殊道具“大加农炮”（BIG CANNON），有了大加农炮之后就可以破坏某些箱子，这样游戏才能继续进行。

黑暗阵营第7关 BOSS 特尔斯 难度：E

打法类似英雄阵营的第2关BOSS，玩家只要不处于特尔斯的正前方就不会有危险。至于攻击方式应该以轻按B键的火炮攻击为主。

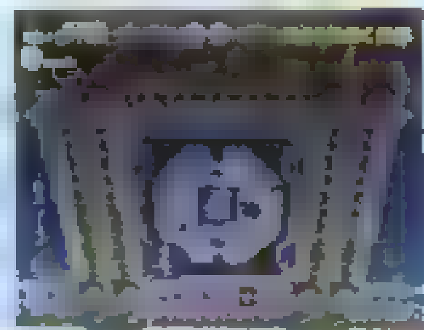


一场恶战之后，蛋头博士因有要事在身不得不撤退了。原来艾咪也是来救索尼克的，特尔斯和她寒暄了两句之后就出发救索尼克去了，傻乎乎的艾咪也跟了去。不过这次真是傻人有傻福，特尔斯费了九牛二虎之力也没找到索尼克，倒是让艾咪给找到了。艾咪不但找到了索尼克，还找到了开门的磁卡。得意洋洋的她摆了一个造型之后开门救出了索尼克，然后又开始吹嘘自己的历险记。索尼克听说她看到阴影，马上追问，艾咪乘机要挟索尼克娶她。正当她说得高兴时，才发现原来索尼克早就跑了。

英雄阵营第3关 索尼克大营救 难度：E 酷度：E

非常简单的一关，初学者过关也没问题。本关隐藏着很多秘密，不过那已是后话了。

蛋头博士完成他的任务后就轮到罗姬出马了。她果然不愧是财宝猎人，只用了5分钟就把3颗混沌宝石给弄了出来。不过最后她碰到了点麻烦，有个大机器人发现了她。尽管罗姬成功地消灭了它，但自己也被关进了安全门，再也出不来了。



↑中央有个“G”字母的舱门可以从正中央挖进去，这是过关的关键所在。

黑暗阵营第8关 限时抢宝石 难度：A 酷度：D

本关的任务是要在5分钟内找到3颗宝石，时间很紧，很有一些难度。而且因为本关没有什么地方可供挖掘，所以连自杀大法也使不出来。下面提供一些诀窍：1. 本关大致可分三层，玩家可以飞行寻找，雷达一有动静马上追上。2. 宝石的藏身之处有可能是敌人，因此位置往往不固定。3. 如果时间到了玩家还没有找到3颗宝石，那么就得从头开始找起，因此如果玩家只找到一两颗宝石而时间又快到了，不妨找个敌人自杀，这样就不用从头开始找起。

黑暗阵营第8关BOSS R-1/A FLYING DOG 难度：D

这个BOSS和第1关的BOSS攻击方式完全一样，只是它始终在天上飞，不会着陆，所以就不能用跳跃攻击的方法了。玩家应利用战场两侧墙壁的高度进行飞行攻击，最佳攻击时机是BOSS放完导弹后和BOSS进行锁定时。

顺利放完炸弹后的阴影突然收到罗姬有气无力的报告，犹豫再三，阴影还是决定要去救她。此时据炸弹爆炸还有10分钟时间，阴影以最快的速度冲出了森林。而索尼克听到阴影的消息后马上急如星火般地从监狱里杀了出来。利用一枚火箭，他也来到了这片原始森林。在这儿，两人终于再一次地碰面了——一场恶战开始了！

英雄阵营第4关 金属之港 难度：D 酷度：C

黑暗阵营第9关 白雾之森 难度：C 酷度：A

这两关都是速度关，对跳跃要求较高。这两关还有一个共同之处就是都要找到一个特殊道具，索尼克的特殊道具是“光鞋”（LIGHT SHOES），阴影的特殊道具是“空气鞋”（AIR SHOES）。两者的作用一样，站在一串金环前按B键，就可以瞬间[illegible]过[illegible]，[illegible]利用这个能力才能过关。（[illegible]：本关[illegible]，强烈推荐！）

英雄阵营第4关BOSS 阴影 难度：C

黑暗阵营第9关BOSS 索尼克 难度：C

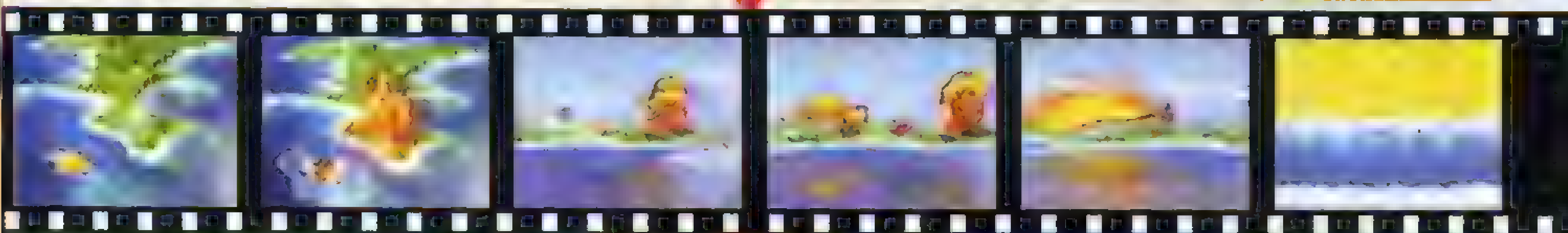

→阴影到了这里后，就要打开右边的木箱，然后跳下去。

这次的战斗稍有难度，主要是玩家的进攻不是每一次都奏效，有时BOSS会高高弹起，这时如果继续按A键攻击的话很容易找不着北，最后只能落入深渊之中。诀窍在于BOSS弹起之后必然会发动一次撞击，要看准撞击结束的一刹那进行攻击，此时BOSS是不能进行任何动作的。

索尼克和阴影看来是势均力敌，打了个平手。就在此时，蛋头博士紧急呼叫阴影，提醒他这个岛要爆炸了。阴影想起还要去救罗姬，狠狠地瞪了索尼克一眼，利用瞬间转移大法在爆炸前的一刻救走了罗姬。而索尼克就没这么幸运了，他只有靠自己的两双脚跑出来。不过"音速小子"的确不是浪得虚名，在爆炸前的一刻，索尼克终于跑了出来。就在他离开的一瞬间，整个岛变成了一片火海……

英雄阵营第5关 逃出绿森林 难度：D 酷度：A

又一个爽关！本关难度没有阴影的那关大，只是在最后一刻地面会像FC上的不朽名作《超级魂斗罗》第3关那样有所起伏。这里稍注意一点应无问题。本关虽限时8分钟，但时间充足。



在千里之外的南瓜山上，纳克尔斯正在一心一意地找着他的宝石碎片。而在更远的方舟号上，眺望着地球的阴影又想起了过去的女主人玛丽亚。"我不知道我为什么会被创造出来……我要留在这里寻找答案……"

这时罗姬和蛋头博士走了进来，现在他们已经有了六颗混沌宝石，蛋头博士决定让世人见识一下日食之炮的威力。

英雄阵营第6关 南瓜山寻宝 难度：C 酷度：C

在本关一开始，纳克尔斯就可以获得特殊道具"铲式铁爪"（SHOVEL CLAW）它的作用是可以挖掘地下的财宝，方法是在空中时或攀岩时按B键。南瓜山虽然是深不见底的深渊，但是一年四季都有往上吹的热空气流，所以不用担心摔死——当然一心寻死者还是有办法的。本关稍稍有点麻烦。



XXXX年X月X+2日 18点整

全世界所有的电视台突然受到不明信号的干扰，被迫停止了正常节目。此时屏幕上出现了蛋头博士的身影，"地球上的人们，让你们见识一下我日食大炮的威力吧。"接下来地球上所有的人都惊恐地看到一道划破天空的光线向地球的卫星月球飞去，一声巨响之后，千百年来被无数迁客骚人讴歌的月亮就这样只剩下了一半。"我给你们一天时间考虑，如果不向我称臣，就等死吧！哈哈哈……"全世界立刻陷入了一片恐慌之中……

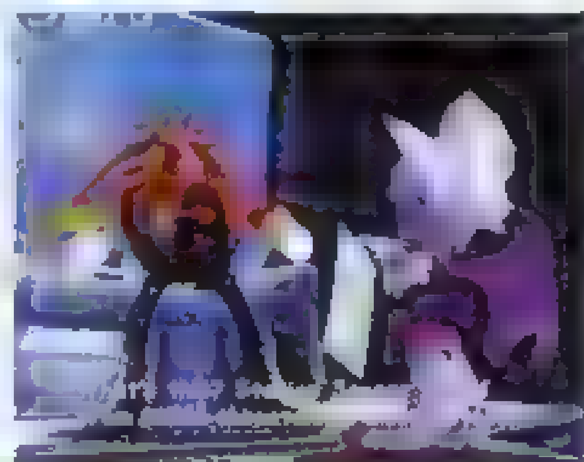
从监狱岛上逃出来的索尼克、艾咪和特尔斯也看到了这惊人的一幕。"难怪蛋头博士要寻找混沌宝石，原来是为了发动这个东西。"索尼克作沉思状。现在只剩下特尔斯手上的那块宝石没被抢走了。特尔斯告诉大家，混沌宝石之间都有感应，可以根据这一块来寻找其它的宝石。索尼克马上变得豪情万丈，决定去寻找蛋头博士，拯救世界，却全然忘了自己还是一个通缉犯——他们被一群警察包围了。现在只有靠特尔斯的机器人了。

英雄阵营第7关 街道任务 难度：D 酷度：D

又一个比较简单的关，本关的敌人较多，要略为小心一下。另外本关有特殊道具"调压器"（BOOSTER），有了它之后就可以在天空中滑翔，方法是在空中时按住A键不放。

英雄阵营第8关 水中矿井 难度：B 酷度：D

本关很有一点难度。冒险的旅程主要在水中进行，由于在水中不能做任何动作，只能触发开关，所以一定要控制水位。本关共有三个水位开关，开始只有两个，第三个在最上面。本关有特殊道具"空气项链"（AIR NECKLACE），有了它才能通过"LAST"。



镜头转向方舟号。蛋头博士看上去很焦急，原来之所以要限时一天是因为日食大炮每发射一次就要等24小时。这也难怪，蛋头博士想做世界之王已经很久了，而现在只差一步了，却还要等一天，能不烦吗？他决定将最后一块宝石找来，这样可以缩短时间，但又不知道这最后一块在哪儿。这时罗姬拿出了一张旧报纸，蛋头博士念道："广场终于没有被导弹击中，从而避免了流血事件的发生。为了表彰特尔斯的英勇事迹，在市议厅里举办的仪式上，他被授于一颗混沌宝石。"蛋头博士看后大喜，马上命令罗姬回到地球上寻找特尔斯。下完命令后他离开了控制室，阴影随后也离开控制室，只剩下了罗姬一人偷偷地向某位神秘人报告着关于阴影的情况……

而此时纳克尔斯又开始了他的寻宝之旅。

XXXX年X月X+3日 12点10分 首都附近

逃出警察包围圈的英雄们正躲在一个安全的角落里。特尔斯发现他无论如何也找不到其它宝石的感应信号，这只能说明一件事情，那就是这些宝石已经不在地球上了。这时纳克尔斯也赶来和大部队汇合，这样英雄们都到齐了，不过此时传来了一个坏消息，总统已经要向蛋头博士妥协了。绝对不能让他的阴谋得逞！特尔斯决定马上动身追赶总统的专列。

特尔斯一动身，这边的罗姬也出动了，她的目标是特尔斯身上的那颗宝石。

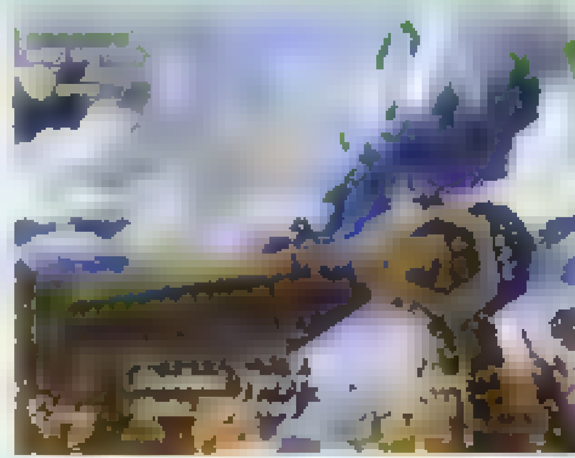
英雄阵营第 9 关 101 国道 难度：D 酷度：C

黑暗阵营第 10 关 280 国道 难度：B 酷度：B

这是两场赛车游戏，做得还算不错。要注意特尔斯和罗姬的赛车有很多不同之处，而赛道也有明显不同 特尔斯的赛道难度极小，就算是RAC的菜鸟也可以轻松过关，罗姬的赛道上有很多坑，还有不少直角弯道，一不留神就下去了。本关有很多汽球，如果碰上的话可以获得 个推进器(BOOST)，以 Y 键发动后可以暂时增加速度。



经过一番追逐，索尼克和特尔斯终于赶上了总统的豪华轿车。被他们这么一搅和，蛋头博士的阴谋终于失败了，而且特尔斯还从信号源中判明宝石是在太空殖民地方舟号上。两人马上离开，只留下被一只刺猬和一只狐狸吓得有些失常的总统大人。



此时，身处于崇山峻岭环绕之中的阴影接到蛋头博士的通知要他立刻追赶特尔斯。经过一番惊险的滑轨后，阴影如约而至。他看到特尔斯的飞机向沙漠方向飞去，便请示蛋头博士应该怎么办。蛋头博士得意地告诉他，他早就已经通过雷达发现了索尼克他们的踪迹，正等着呢。

黑暗阵营第 11 关 天空之滑轨 难度：B 酷度：S

在茫茫云海之中高速滑轨，真是太过瘾了！滑轨的难度其实不大 要注意一种像装甲车 样的敌人，一撞就能撞好远。千万不要与之纠缠。



·跳这个东西时玩家最好是用空中撞击的方法 千万不要动摇杆 否则……

黑暗阵营第 11 关 BOSS EGG GOLEM 难度：B

这个BOSS是个巨大的机器人。玩家要不断地轻按B键对它的前胸进行攻击 当打到一定程度时弱点就会露出来，这时再以跟踪导弹对付。将全部弱点破坏完后即可过关。如果不慎落下平台，就一定要飞起来 因为如果落入流沙的话就会死亡。事实上由于蛋头博士的速度很慢，有些攻击很难避开 这时不如故意落下，反而可以逃过一劫。

XXXX 年 X 月 X+3 日 13 点 4 分 沙漠地带

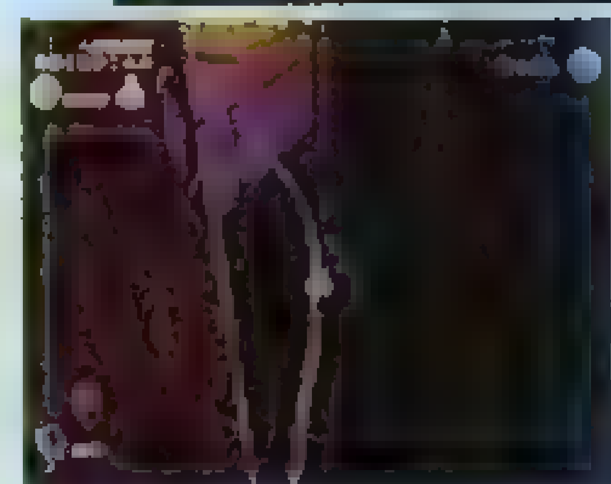
英雄阵营的各位英雄站在大金字塔前，察看如何才能进入。纳克尔斯信誓旦旦地说他看见蛋头博士和罗姬进去了，问题就在于应该如何进入。最后特尔斯自告奋勇地承担了这个任务。

英雄阵营第 10 关 隐藏基地 难度：C 酷度：C

依然是比较简单的一关 要点有二 1 某些平台是可以射下来的 方法是攻击下方的机关，2 画有蛋头博士头像的门可以打破，不过要发射很多枪才行。注意这两点就一切 OK 了。

特尔斯扫清了外围的敌人后，就轮到索尼克出场了。他的任务是具体渗透到基地的内部。

英雄阵营第 11 关 隐藏基地 难度：B 酷度：C

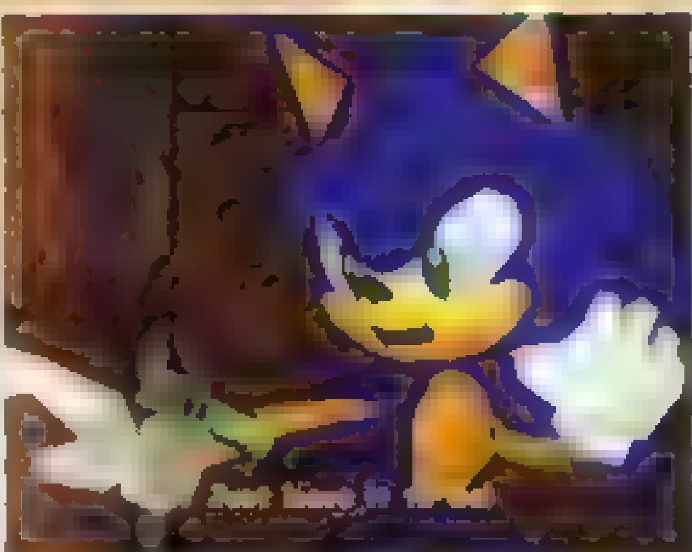


←正门无法通过时请走旁边。

本关机关众多，需要解说一下。在基地内有很多环，如果能从中穿过，就可以获得奖分。还有一种像沙漏一样，看到了吗？没错，它就是沙漏。如果攻击一下它，它就会翻转过来 同时开始计时。玩家要抓紧时间赶快通过才行。还有一些门要寻找开关，找到以后把开关抱到台上来再放下就可以打开了——有一个地方的开关离门很有一段距离哟！

本关的特殊道具是“反弹手镯”（BOUNCE BRACELET） 它的作用是在空中时按B键就可以垂直落下 而且带有攻击时的高度要比正常跳跃来得高一些，用此技巧可以通过某些地方。

大家来到了基地的大门前，可是大门紧锁，没有办法打开，看来只有找到钥匙才能进入了。于是众人的目光全部投向了纳克尔斯。“为什么是我？”纳克尔斯看上去非常无奈（纱迦 我们找东西也找得很无奈呀。），索尼克马上说 “因为你是世界上最伟大的财宝猎人！” 这顶高帽一戴，纳克尔斯还有什么话说呢？



拼了财宝猎人的老命，纳克尔斯总算是不辱使命。众人打开大门之后 迎接他们的却是蛋头博士 “你们这些小贼难道还想活着出去吗？” 看见他只有一人，索尼克马上摆出一副一夫当关，万夫莫开的架式 “让我来对付吧，” 于是其他人就先走了，可是他没有想到自己要面对的是这样一个大家伙。在这最危险的关头，只见索尼克使出一招穿弓脚，当场踢垮了这个大机器人。只剩下蛋头博士一个人在捶胸顿足 “你这个大废物！”蛋头博士一边说一边踢着这个大家伙 谁知这个机器人居然又活了过来，而且还向蛋头博士发动了进攻，真是太搞笑了 等蛋头博士灰头土脸地消灭了这个失败的作品，索尼克一伙已经不知所踪了。



英雄阵营第 12 关 死亡房间 难度：A 酷度：D

可怕的一关。不但地图超大，而且机关众多，还有几个极为阴险的地方。事实上从本关开始 游戏的难度就开始明显加大了。至于忠告嘛 找不到时还是自杀算了吧。



·在这个地方藏着特殊道具“大锤手套”（HAMMER GLOVES）有了它才能打破某些箱子

英雄阵营第12关BOSS (1) KING BOOM BOO 难度：B

这个BOSS是一个大鬼魂，玩家不能对它造成任何伤害。对付它的办法是攻击一下那个沙漏，这样上方的窗户就会打开 BOSS被阳光照着后就会变小缩进地里。玩家首先要用挖地的方法把它给挖出来，然后才能进行攻击。等时间一到窗户关上后，BOSS又会神气起来 反复即可打败它。

当BOSS快死的时候 它会不停地向玩家冲来 这时候是无法回避的。如果玩家不幸中招，就要赶快将散落的环捡起来。

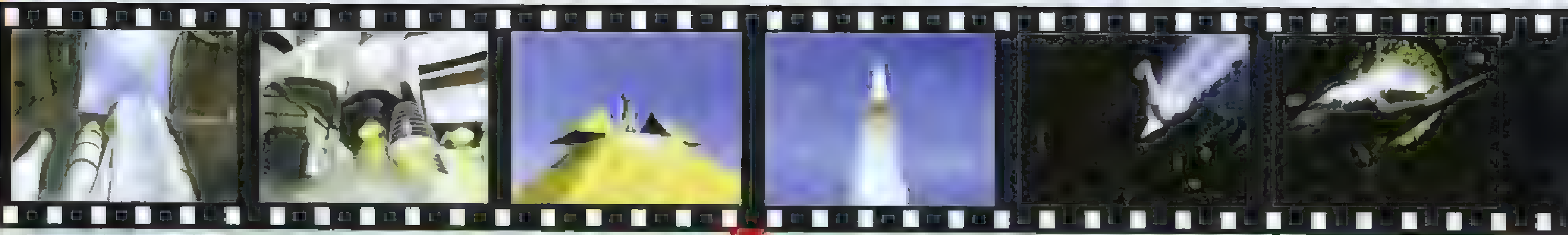


·这种壁画是可以挖过去的 只有靠挖才能来到某些房间。

英雄阵营第 12关BOSS (2) EGG GOLEM 难度：C

这个 BOSS 和黑暗阵营第 11 关的 BOSS 虽然是一个BOSS，但打法有天壤之别。它的弱点在头部 玩家要想方设法来到它的背后利用平台跳上去，这样才能攻击到它的头部。不过玩家的动作一定要快，因为这些平台一经接触就会缩回去，而且到了后来BOSS会全身放电将玩家打下来。如果不慎掉下了平台，就要连打A键，否则就会陷下去。



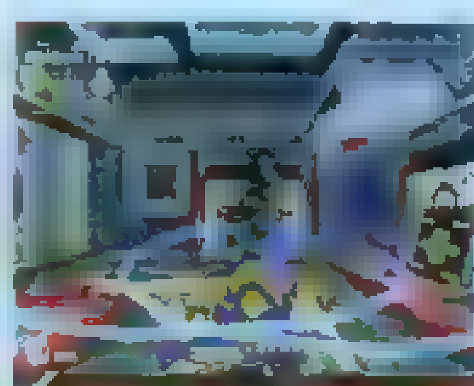


日食大炮发射倒计时2小时11分 太空殖民地方舟号上

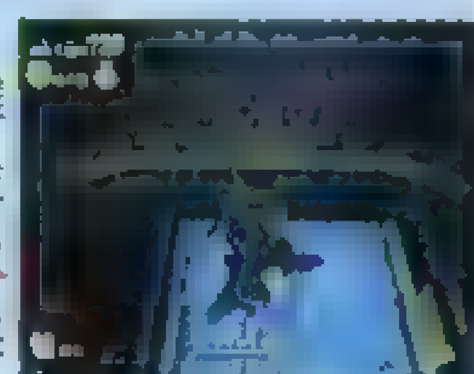
索尼克他们虽然利用蛋头博士基地里的航天飞机飞出了大气层，但在经过小行星带的时候被一颗小行星擦了一下，航天飞机坠毁了。不过飞机正好落在了方舟号上，真是不幸中的万幸。大家稍作调整，发现纳克尔斯已经不见了。时间紧迫，众人已经来不及找他了。特尔斯决定打头阵，先去摧毁方舟号的能源设施。他临走前给了索尼克一颗他制造的假宝石。不过两人好像都忘了艾咪的存在，把她晾在了研究室里。

英雄阵营第13关 永动机 难度：A 酷度：C

只会打弱智关卡的特尔斯终于迎来了真正的难关。本关路程很长，不过很有意思。其中还穿插了一段类似3D射击的片段。另外本关有特殊道具"火箭筒"（BAZOOKA），有了它就可以击破某些箱子了。本关最大的技巧就是很多时候不开枪反而更好，如果乱开枪的话，反而会破坏舱门，或是造成地板塌陷，极为危险。大家一定要注意。



↑这种敌人极为难缠，一定要小心。



↑此处要先发动一枚导弹，位置就在特尔斯的正下方。

英雄阵营第13关 流星雨 难度：B 酷度：B

黑暗阵营第12关 疯狂太空 难度：A 酷度：B

这两关是寻找宝石的最后之旅，难度可想而知。在前几次寻找宝石时玩家是没有性命之虞的，但在这两关里就不这么简单了。流星雨这关的天空中有无数的流星往下落，特别是在最高层时由于金环补给困难，一不留神就挂了。不过这点困难比起疯狂太空来又不算什么了：在这一关里下面是无边无际的太空，如果落下去就完了；中央是高达数百米的建筑物，而且地形复杂；在四周是一圈面积极小的平台，稍一失足就落入了太空……

在疯狂太空这关的小行星"SPHERICAL PLANET"上可以找到特殊道具"铁鞋"（IRON KICK），有了它就可以破坏某些箱子了。SPHERICAL PLANET是一颗纯球形的小行星，上面布满了因陨石撞击而形成的环形山，应该是很好找的。

强烈推荐使用自杀大法。

英雄阵营第13关BOSS 罗姬 难度：C

黑暗阵营第12关BOSS 纳克尔斯 难度：C

对付这个BOSS没有什么很好的办法，注意收集金环就可以了。战场下方的熔炉每隔一段时间就会开放，不过它不会给玩家带来生命危险。

与此同时，留守在基地里的罗姬得知索尼克他们来到了方舟号后假称要发动基地的防卫系统，从蛋头博士那里骗来了基地的密码——MARIA。她输入密码后，终于看到了有关阴影的绝密资料。现在她只剩下一件事情要做了，那就是找齐大绿宝石碎片。

日食大炮发射倒计时1小时26分 太空殖民地方舟号外部

与大部队失散的纳克尔斯开始了他最后的寻宝之旅……

最后，两人终于又见面了。双方都知道如果能打倒对方就可以得到全部的宝石碎片，于是决定手底下见真章。一场苦战后，双方都精疲力尽，又打起了嘴战。罗姬说得正高兴，一不小心掉了下去——要知道，下面可是一片岩浆呀。正当她闭目等死的时候，还是纳克尔斯救了她。虽然她嘴上还不让步，但还是把自己的碎片作为报答救命之恩的礼物全给了纳克尔斯。纳克尔斯终于凑齐了所有的碎片，大绿宝石又完好无损了。



日食大炮发射倒计时58分 金字塔内

索尼克他们不知道他们的一举一动已经被蛋头博士看到了。蛋头博士决定要亲手将索尼克他们送入地狱，然后他驾驶着自己的战车来到了方舟号上，而要阴影继续留守。

黑暗阵营第13关 宇宙长城 难度：C 酷度：B

这一关比特尔斯的最后一关简单多了 几乎就是一个射击游戏，要注意收集金环来回复自己的体力槽 本关有特殊道具"护甲"（PROTECTION ARMOR）。

黑暗阵营第13关BOSS 特尔斯 难度：B

本战打法与前面相似，攻击方式仍应以轻按B键为主。不过这次特尔斯能够发射导弹和激光 玩家一看到出现特尔斯的特写画面就应该赶快向两侧飞行，否则必死无疑。

日食大炮发射倒计时45分 研究室内

蛋头博士气势汹汹地杀上方舟号，没有发现索尼克他们，倒是找到了手无缚鸡之力的艾咪。他决定将艾咪作为人质，随后赶到的特尔斯也没有办法，只好等索尼克来。

日食大炮发射倒计时45分 太空殖民地方舟号内部

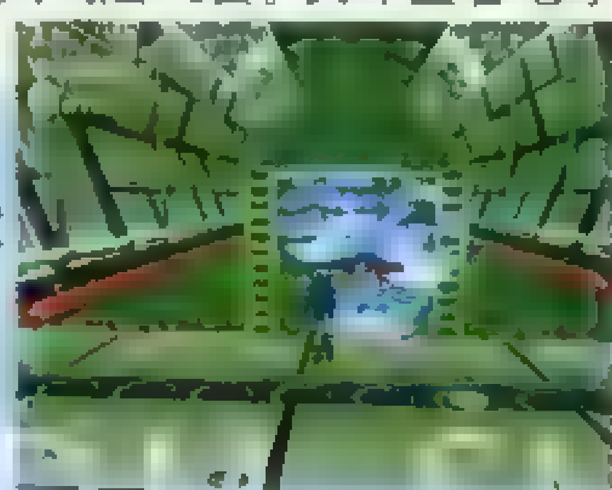
索尼克得知了艾咪被捉的噩耗，只好动身前往研究室。

日食大炮发射倒计时33分 研究室内

索尼克终于来了，蛋头博士要求他用宝石来交换艾咪。索尼克和特尔斯交换了一下眼神，决定用那颗假宝石来骗蛋头博士。可是没想到蛋头博士对他们的计划早已了如指掌，索尼克中计被关入了一个高强度容器里。只见蛋头博士按动电钮，装有索尼克的容器向大气层飞去。艾咪望着地球不禁放声大哭。特尔斯化悲痛为力量，击倒了蛋头博士。

英雄阵营第15关 阴谋诡计 难度：A 酷度：A

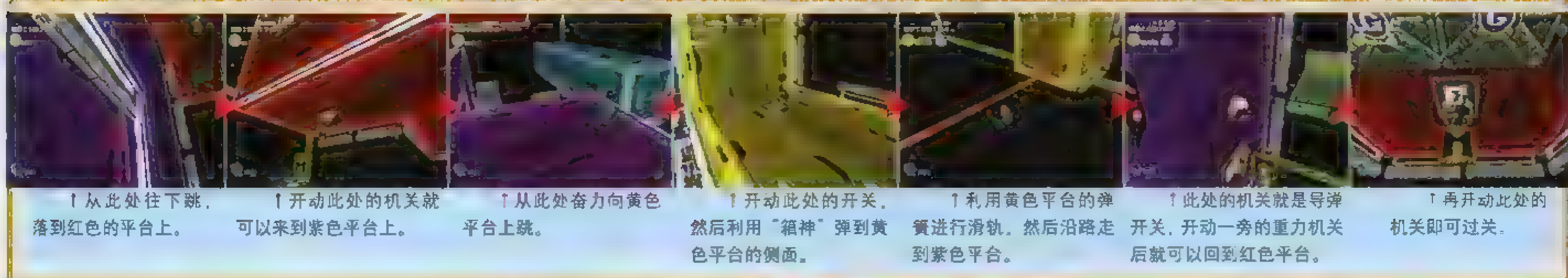
这一关难度很高，要重点说明一下。在这一关里有很多重力开关，开动后就会改变重力的方向——多么经典的设定呀，相信每一个从红白机时代走过来的玩家都会和我有一样的感觉。本关还有一个特殊道具"火焰指环"（FLAME RING），有了它就可以击破某些箱子。本关的末尾是精华所在，几个重力机关设定极为过瘾。



→连续撞击加金环吸收。要点在于撞击完毕后立即向金环，听到音效后立即按B键。

英雄阵营第15关BOSS 蛋头博士 难度：B

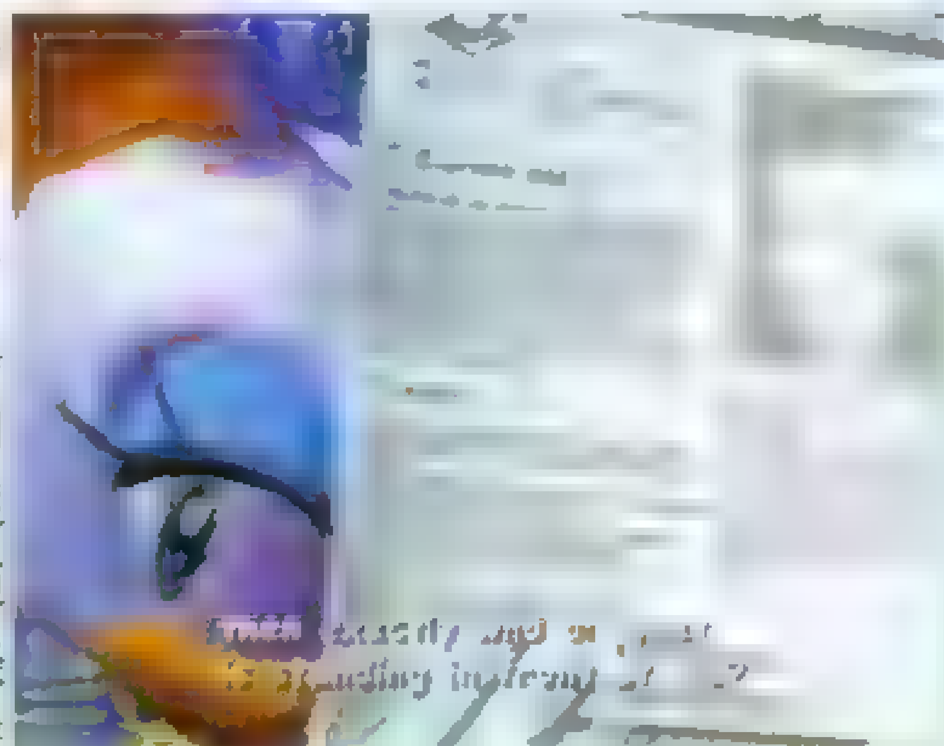
本战打法与前面相似，不过这次蛋头博士能够发射导弹和激光，玩家一看到出现蛋头博士的特写画面就应该赶快向两侧飞行，否则必死无疑。



↑从此处往下跳，落到红色的平台上。 ↑开动此处的机关就可以来到紫色平台上。 ↑从此处奋力向黄色平台上跳。 ↑开动此处的开关，然后利用“箱神”弹到黄色平台的侧面。 ↑利用黄色平台的弹簧进行滑轨，然后沿路走到紫色平台。 ↑此处的机关就是导弹开关，开动一旁的重力机关后就可以回到红色平台。 ↑再开动此处的机关即可过关。

日食大炮发射倒计时 21 分 7 秒 太空殖民地方舟号外部

虽然特尔斯打败了蛋头博士，但是装有索尼克的容器还是在进入大气层时爆炸了。不过主角就是主角，在最后一刻他竟然模仿阴影利用假宝石的能量逃了出来，正好碰上了纳克尔斯。索尼克并不知道特尔斯已经战胜了蛋头博士，他非常挂念特尔斯，当然还有艾咪（虽然他总是好像很烦艾咪的样子，其实心里恐怕还是……）。于是他开始了最后的历险。



与此同时，在方舟号的中心，阴影终于发现了罗姬的真实身份，原来她是政府派来的间谍，目的就是为了这七颗混沌宝石。面对阴影的指责，罗姬不以为然，她告诉阴影她已经看过了格拉尔多教授的绝密资料。教授的确在方舟号上制造出了一个究极的生命体，而它的名字也是阴影，不过此阴影非彼阴影也。她扔给阴影一张照片，上面的究极生命体阴影是一条奇形怪状的东西。罗姬同情地看着阴影说：“你的记忆也不是真的，没有什么玛丽亚。”阴影坚定地说：“即使我的记忆是假的，我也依然是我——阴影！我答应玛丽亚的事情一定会做到。如果你想活下去的话，就离这些宝石远一点！”

英雄阵营第 16 关 最后的冲刺 难度：A 酷度：S

这是最后的一关，也是最酷的一关，纱迦已无法用语言来描述那种在宇宙中高速冲刺的感觉。本关还有一个很酷的设定是允许玩家从高空往下落时可以落到下面几千米处的滑轨上，这需要极强的空间定位感——想想吧，从几千米高的一根滑轨落到另一根滑轨上，那种成就感简直无法形容。

在本关的最后又是一段高速逃跑过程，只需拼命往前跑就可以了。

黑暗阵营第 14 关 最后的追捕 难度：B 酷度：S

本关和英雄阵营最后一关的区别在于本关不是以滑轨为主，在本关中增加了很多旋转平台，站上去后就会不停旋转。这个东西虽然看上去很难，但实际上有极强的吸引力，只要人一靠近就会被吸上去，减小了摔死的几率。

在本关中途可以获得传说中的秘宝——“太古的旋律”（MYSTIC MELODY）。



捷径之一 捷径之二 如果失足就会拥抱地球。

日食大炮发射倒计时 5 分 44 秒 太空殖民地方舟号外部

命运使索尼克和阴影最后又碰面了，最后的决战开始了。

英雄阵营最终 BOSS 阴影 难度：B

黑暗阵营最终 BOSS 索尼克 难度：B

此战与两人第一次见面时很像，不过这一次 BOSS 会以必杀技进攻。玩家应该尽量避免冲在 BOSS 前面，否则就会很危险。在开始时玩家可以很轻易地击中 BOSS，但到了后来就很难成功。最佳的进攻时机是 BOSS 发动必杀技时，不过索尼克和阴影的必杀技略有不同。索尼克的必杀技使用后玩家应赶快起跳并快速以撞击闪过去，并乘机攻击，而阴影的必杀技只需有一定速度就可以躲过去了。



日食大炮发射倒计时 1 分 33 秒 废弃的实验室

特尔斯和艾咪仍然呆呆地站在原地，一动不动。这时突然从通话机里传来了索尼克的声音，“太好了！”特尔斯和艾咪高兴得跳了起来。他们来到窗边一看，只见已经积蓄满能量的日食大炮突然停止了运转——啊，是索尼克！他正对着我们露出胜利的微笑呢！（英雄阵营 ENDING）

不过特尔斯和艾咪实在是太高兴了，连蛋头博士偷偷地拿走了最后一颗混沌宝石也不知道。蛋头博士跌跌撞撞地来到了日食大炮的控制室，将混沌宝石放入槽中：“哈哈哈哈，伟大的蛋头帝国即将开始！”（黑暗阵营ENDING）

LAST

为了阻止蛋头博士的阴谋，大家都来到了控制室。不过出乎所有人意料的是日食大炮并没有受蛋头博士的控制，而整个方舟号突然高速向地球撞去！原来50年前的那场灾难是军方为了抢夺究极生命体而造成的，军方在混战中打死了教授的孙女玛丽亚。为了给她复仇，教授在狂怒之下完成了他的研究，并利用这个究极生命体毁灭了方舟号，但教授又利用他残存的理智制造出了阴影并移入记忆。因为等到七颗混沌宝石凑齐之后，那个究极生命体又可以复活了。现在情况十万火急，谁都不想死，于是索尼克和蛋头博士破天荒地第一次联起手来，要为拯救自己和地球而战！



这才是真正的最后一关，所有角色都将顺序登场。首先是特尔斯，然后是蛋头博士，接着是罗姬，再下来是纳克尔斯，最后是索尼克。本关难度是最大的一关，要打过本关，玩家一定要拥有最强的能力，纳克尔斯必须要有空气项链。最后那个一点作用都没有的艾咪居然说动了阴影，让它一个人去面对最后的决战。最终 BOSS 就是那个真正的究极生命体——生化蜥蜴。它的弱点在头部。打败它之后战斗还没有结束，正邪索尼克将变身为黄金索尼克和白金之阴影，在太空中与生化蜥蜴展开没有壮丽的决战！

文：LIKY

GBA	KONAMI	A RPG	1人
	2001年3月21日发售		电池记忆
卡带			

恶魔城 月之轮回

这是继PS的《恶魔城X 月下夜想曲》后在GBA上推出的又一款“《恶魔城》系列”大作！近来我也收到不少玩家提及该游戏的问题，为了不要“埋没”了这款“黄金收藏级”的游戏，我用了四天四夜的奋斗，才写下了该游戏的攻略以及详细资料。希望日后GBA普及了，此攻略能使玩家更好地体会到游戏的精华！



（隐藏房间必须用鞭子打出缺口才可进入）

状态栏

DSS

选择此项后会进入卡片组合画面，卡片分为ACTION（动作卡片）和ATTRIBUTE（属性卡片），至少两种卡片中各有一张卡片才能组合使用（单独无效）；组合好卡片后，在移动画面中按L键即可发挥卡片的效果，但要注意MP的消耗。

ITEM

装备防具和使用道具。

CARD

查看所取得卡片的详细资料。

MAGIC ITEM

查看所取得的魔导器。

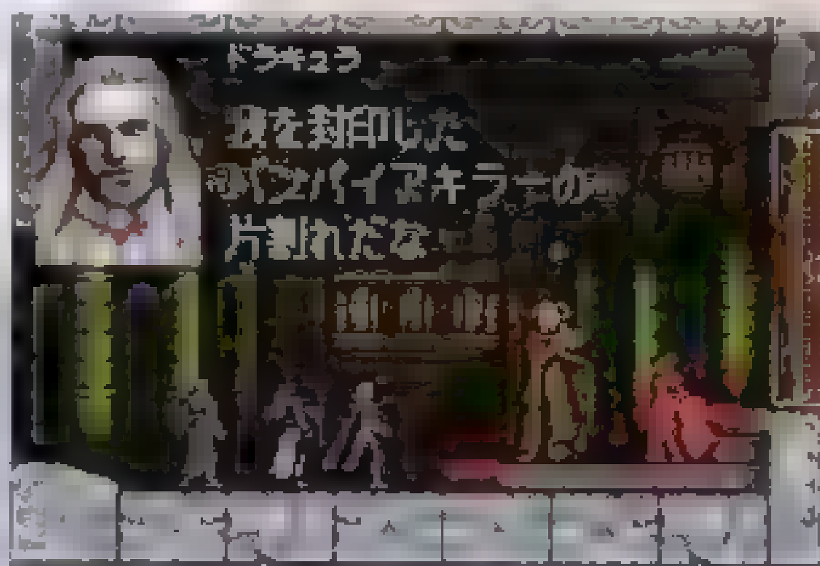
CONFIG

设定游戏的按键功能。



攻略流程（特殊能力的使用请参考后文的详细介绍）

1830年，在オーストリア的古城里，女巫卡米拉（カーミラ）把吸血鬼伯爵（ドラキュラ）从封印的棺材里给解放了出来，并且想借助邪恶的仪式把伯爵的力量完全恢复！这时，莫里斯（モーリス·ホールドウィン）、休（ヒュー·ホールドウィン）和内森（ネイサン·クレーフス）赶来阻止。但由于莫里斯年老，加上他的儿子休和徒弟内森经验不足，伯爵只需一只小蝙蝠就把休和内森打下了地下墓地（地板薄倒不稀奇，奇就奇在从这么高摔下来都摔他们不死，也真是……），并把莫里斯抓走了。在地下墓场里，休叫内森先出城，打算自己一人去救父亲。等休走后，内森不甘一人离开（毕竟是“一日为师，终身为父”嘛，况且他还能走到哪里去？硬着头皮也得上），挥鞭往恶魔城内部杀去。



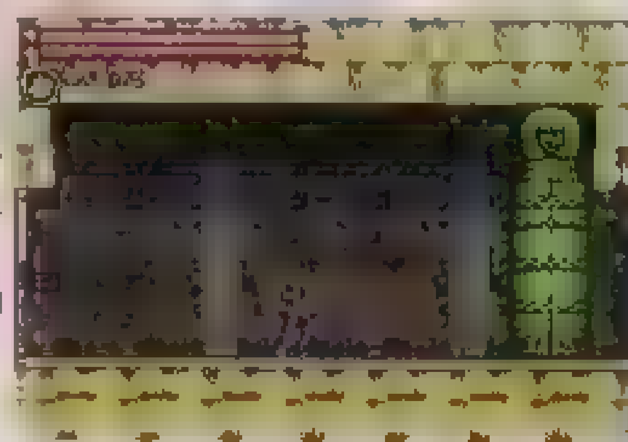
地下墓地 Catacomb

沿途下来都是些小杂兵（用它们来试一试鞭就最好了），只要小心一点就没事了（小心抛炸弹的骷髅，炸弹就算被打掉了，其爆炎也可使内森受伤）。真正进入地下墓地后，就一直往右下走（别忘了到记忆点存个档，墙顶上的杂蛇有毒，最好用滑行“↓＋跳”冲过去），会取得第一个魔导器“ダッシュブーツ”，有了它后，总算可以跑了（之前在空中的大怪物最好先不要理他，等以后再找它算帐。要避开它的魔法攻击是很容易的，只需留意一下地面就可以了）。助跑＋跳跃可跳得比以前更高。继续往右边走（不要忘了先提升一下等级，特别在那条过道上），可到附近的隐藏地点取得增加HP、MP和HEART最大值的道具。一路绕到地下墓地的左上方，在这里多打一些飞空的怪物，取得“リストハンド”后装备上可增加点攻击力（虽然少了点，但总比没有的好）。打BOSS前，最好先到一处有很多木乃伊的地方取得圣水。第一个BOSS是只双



头狼，它有两种状态和三种攻击方式。当它全身为紫色的时候，会用冲刺或雷电球来攻击内森，躲避冲刺只要迅速往后退就可以了（之前它会有一个准备动作），而它发动雷电球时是处于不动的状态，可慢慢鞭打它，配合圣水效力更佳；当它全身为红色的时候，它会冲到画面左、右的其中一边，从口中吐出激光，只要走到它下方就安全了，顺便也可以攻击它，但要记得及时离开哦。反复几次就能把它消灭（推荐等级为LV5），之后可到尽头的房间取得魔导器“跳空石”。从之前有大群木乃伊的地方继续前进，利用2段跳就可来到奈落阶段。

奈落阶段 Abyss Stairway



这里只算是一个过渡区，取得一些加最大值的道具就可以了。往上走的途中会见到有一个铁棺挡住右方的路，先不要理它，继续前往谒见の间。

谒见の间 Audience Room

这里可返回到游戏开始的地方，但此处已经没有人，前方的门被锁住了，看来还要找钥匙才行。另外，有不少通道被石块或木箱堵住了，要等取得新的魔导器后才能通过，现在只好绕到外壁那处去。

外壁 Ourter Wall

现在这里也只能当成是过道，但留意到上方还有一大片地区，可以肯定以后一定还得要来。此处的骷髅兵不难对付，别忘了顺便到隐藏房间去。

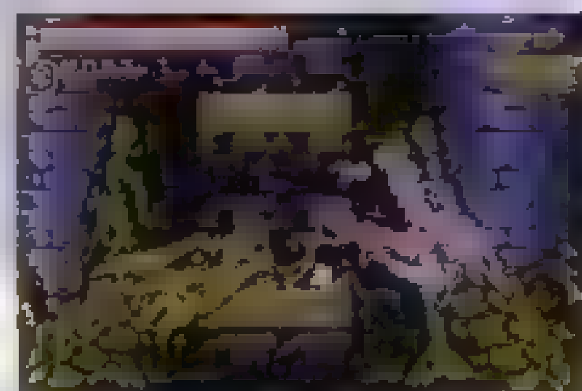
奈落阶段 Abyss Stairway

从外壁绕到另一边，继续前行，会发现有一个传送点，现在还不是用它的时候，但把它找出来是有好处的。找到这里的BOSS（ネクロマンサー）后，从它口中得知莫里斯已经被伯爵抓去用来作为仪式的祭品。接下来就要

对付它了，它有两种形态，第一种形态比较好对付，除了会放出一些光球来攻击内森外，还会召唤出一些丧尸来，但不会对内森造成什么威胁，而且在

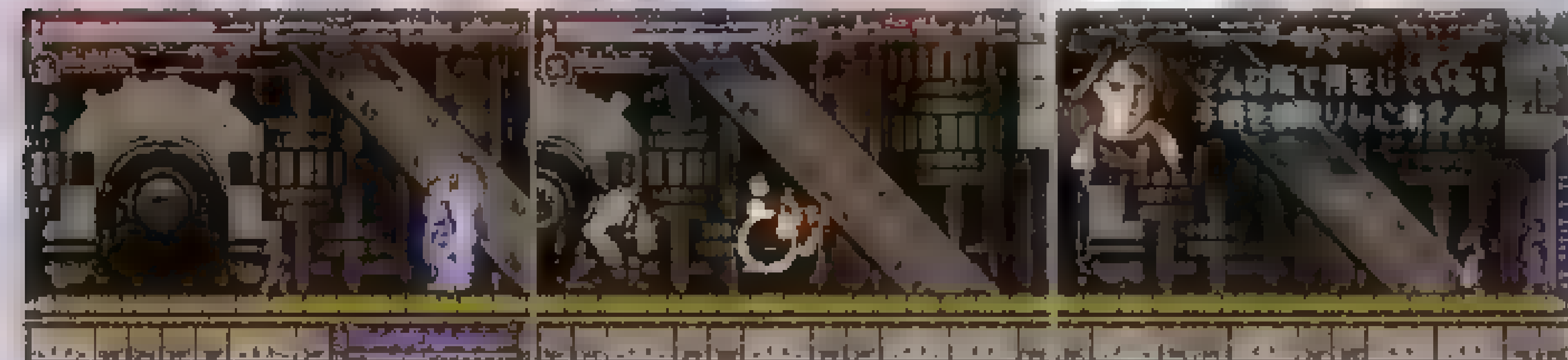


它召唤的时候也是攻击它的最好时机，此时有斧头在身就更好应付了，它的防护盾也没什么了不起的，鞭子还是可以抽中它，它受到一定伤害后会现出真身，攻击方式有所改变，它除了会化作大光球来袭击内森外，所召唤的怪物都变成了扔骨头的骷髅，在它召唤的时候依然是攻击它的最好时机，但也要小心它的撞击，最好把它召唤出的骷髅消灭掉一部分（用滑行），这样会减少不必要的麻烦（推荐等级LV10）。消灭它后可在左边的房间里取得魔导器“タックル”。（可以撞石啦，看我“爆石神功”）回到奈落阶段的左方地图，利用新的撞石能力打开通路，前往机械塔。



机械塔 Machine Tower

这里要考验玩家的跳跃能力了，小心漂浮在空中的美杜莎，隐藏房间里有不少道具可增加能力值。一直往上走可来到机器人BOSS处（之前最好在一间隐藏房间中取得十字架），它只有两种攻击方式，当其全身闪光时，会使出一招重拳，被击中的话内森会飞出很远，而且出完拳后，它还会自我回复；BOSS的另一招是把天花板上的齿轮给震下来，而这些齿轮都有杀伤力。由于该BOSS的动作甚为迟钝，即使有什么厉害招，玩家也可以利用2段跳避开，配合十字架攻击的话很快就能KO它（推荐等级LV14）。把BOSS打倒



后，休会出现，他对内森的插手很不满意（其实是嫉妒！），并表示自己一个人就可将伯爵打倒，交谈后两人怏怏不乐地分手了。在右边的房间可取得魔导器“キックブーツ”（拥有弹壁功，可像蝙蝠侠那样攀墙，但有距离限制）。回到奈落阶段的右上方（其右方也有一个铁棺），在这里利用弹壁功可跳上之前上不去的地方，来到悠久廊下。

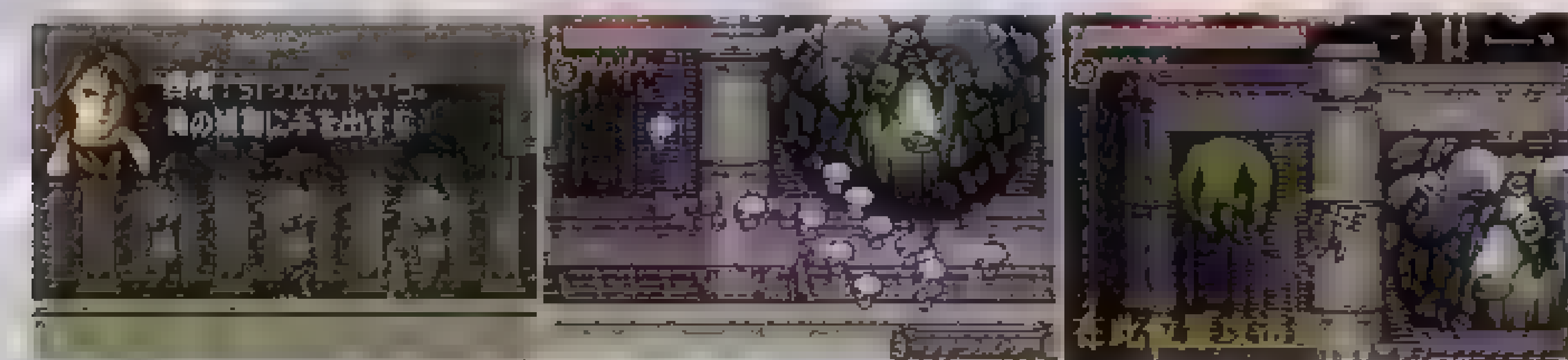


悠久廊下 Eternal Corridor

这里会有一种黄色的飞空怪物，其魔法攻击十分厉害，HP不足的话千万不要与其纠缠，快速通过此长廊就可以了。最后会有两个向下的通道，第一个通道先不要下去，下面的路口被铁棺挡住了；而到第二个通道可把传送点找到，下方还会有通向地下水路的通道，但现在还没有必要去。继续往右上走就会到达礼拜堂。

礼拜塔 Chapel Tower

有一种黄色的木偶怪物玩家要格外小心，给它碰着了会使内森中诅咒而不能做任何攻击（除滑行外）。在来到BOSS的房间前，会看见休被什么打得飞了出来，上前与其交谈时，休却说里面的怪物是自己的猎物，不让内森插手。看着坐地不起的休，内森还是进入了房间。此BOSS（アドラメレク）



攻击方式不多，只有两种，放蓝色火焰球和一大群骷髅，但其间会有不少泡泡冒出（不要误会，那些可不是编辑部里的“泡泡”哦）。对付它最好还是用十字架，不过之前要多蓄点“心”（起码100颗），注意掌握好距离才能发挥十字架的最大威力；若没有的话，也可打持久战，但要麻烦点，利用滑行来躲过泡泡再对BOSS的头部进行攻击。当中最厉害的是那些蓝色的火焰，它攻击力强并有跟踪性（推荐等级LV20）。消灭BOSS后到右边的房间踩下机关，之后地图上所有的铁棺都会被破坏掉。出来与休见面，他还是很不服气地离开了。

回到悠久长廊，从当初的第一个通道处往下，经过已经被破坏的铁棺就可来到地下回廊。

地下回廊 Underground Gallery

这里的大多数怪物的攻击都带有毒性，最好多准备些解毒剂（キュアポイズン），如果没有，就要尽量避免与怪物碰上。其实游戏至此，希望玩家能一直持有十字架，因为此特殊武器在游戏中相当实用（就像本刊一样^_^），尽量不要换掉。这里有一个机关，当踩上去后立刻往下绕到右边的平台上，再乘搭移动的浮台，等浮台一碰着右边的墙壁时，立刻用滑行穿过去就可取得旁边的道具。来到BOSS的房间，面对的是两条恶龙，它们的攻击方式有三种，用口咬、撞下石块和喷火球。对付它们可使用斧头或十字架，而攻击的最佳位置就是中央的那个平台，只要适当上下移动就可以了；先集中火力消灭其中一只，再收拾剩下的，虽然剩下的那只恶龙会吃死去恶龙的肉来回复体力，但这只会发生一次，只要稳扎稳打的话，一对一决不会难应付，玩家也可以使用魔法对付它，火属性的魔法攻击对其有较高的杀伤力（推荐等级LV25）。打败它们后，进入左边的房间可取得魔导器“ヘビーリング”（可推箱子）。返回有断桥处，抓紧时间往左猛冲，然后用滑行通过缝缝，推开上方的木箱往左走就可回到奈落阶段，然后经奈落阶段来到谒见の间左边，进入传送点上方的凯旋通道。



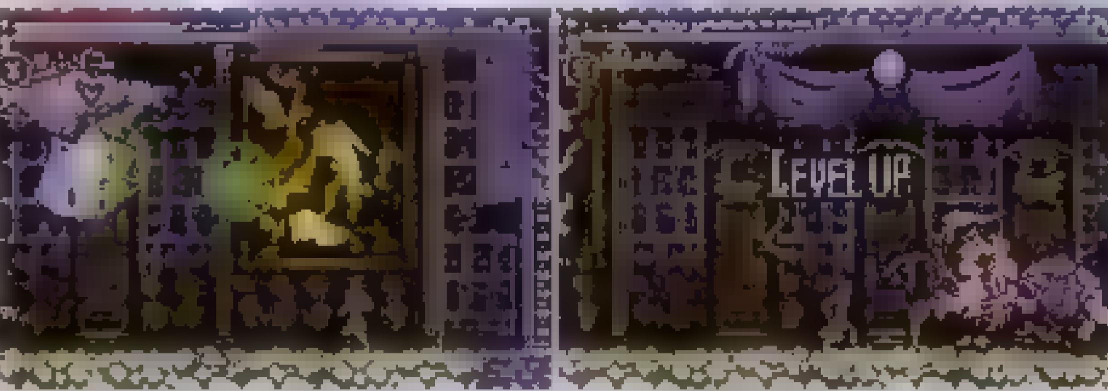


凯旋通道 Triumph Hallway

一直往左走会来到城门处，在城门上方还有一小片地方不能去，先记着吧。而推开下方的木箱（位于传送点左边的区域）就可来到地下保管库。

地下保管库 Underground Warehouse

这里有许多需要推箱子的谜题，但也不难（比起《仓库番》好多了），玩家只需“纵观全局”（观看画面中箱子的分布），就可顺利解谜。有一种射激光的武士其攻击力相当高，玩家不要跟它硬拼，蹲下慢慢将其消灭就可以了。一路来到BOSS的房间，要对付的将是死神。它有两种形态，第一形态时，它在空中左右移动，四处不断会有镰刀飞向内森，而它每隔一段时间会使用三向长矛和跟踪光球攻击内森，由于它发动时会有准备动作，所以不难避开；当它受到一定程度的伤害后，会变成第二形态，成了一只地上行走的骷髅蜘蛛，它的灵活性会大大降低，如果用十字架的话……哼哼，就叫它站在那等死吧。就算没有十字架，玩家亦可用任何方法对付它，它的攻击方式太差劲了，可命中玩家的机会不大（推荐等级LV30）。消灭它后，到左边的房间取得魔导器“净化石”。（取魔导器的左边墙壁是可以破坏的）



从BOSS房间的通道可返回地下墓地，此时，这里都换上了强劲的怪物，玩家大可以拿它们来提升一下等级。往上来到奈落阶段的最后一处有铁棺的房间，往右走就可到达地下水路。

地下水路 Underground Waterway

对着那些红色的水流跳下去就会自动净化水源，使水的颜色变为蓝色（要是事先没有取得净化石的话，走在这些水上会不断损耗体力）。这里要利用那些黄色的开关来控制移动阶梯，难度不大，只是有点烦而已。最好能在这里取得那些增加能力值的道具，这对打BOSS有很大帮助。由于此处的怪物都是水属

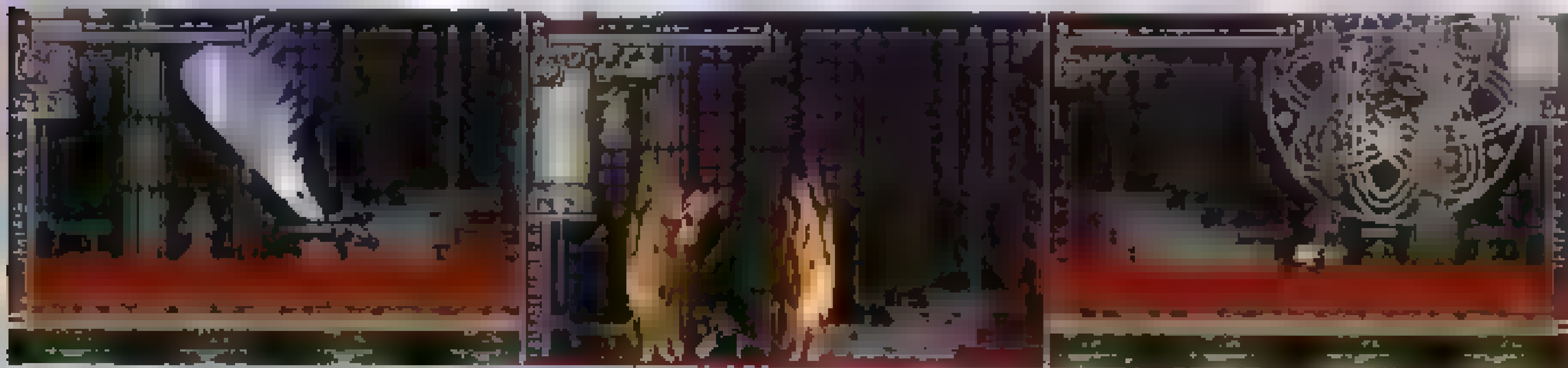


性，用火属性的攻击会非常有效，要小心那些放冰箭的武士，内森处在冰冻状态而受到攻击的话，伤害度会增加两倍（即使蹲下也是躲不开它的下段攻击）；要是能取得这里飞空的巫婆（ウイッチ）身上的防具的话，内森的各项能力都会大幅上升。经过漫长的水路后，就可来到右方的BOSS房间，在里面会见到女巫卡米拉。内森问她为什么要令伯爵复活，难道非得要将人间变成地狱不可？卡米拉却不以为然的反问内森 难道现在的人间就不是地狱吗？人类只是些贪图利益和制造混乱的生物而已……她对恢复伯爵力量的仪式充满信心，并无视内森对自己的威胁。交谈后，她变身为巨型怪物攻击内森。它有两种攻击方式，分别为长距离激光和大范围攻击。激光可蹲在画面底部就可避开，或者绕到它身后加以攻击；大范围攻击对内森威胁不大，只要处在平台上，大可无视它。最难缠的莫过于它放出的紫色泡泡，它会阻碍内森的攻击和回避，平时跟它周旋时尽量不要在它的下方，因为它还会向下发出雷电；它的弱点在上半部，攻击大骷髅对它不会造成任何伤害；对付BOSS的特殊武器最好就是十字架，有180颗心左右就足够了，加上火属性的攻击就可快速将其KO（推荐等级LV34）。打败卡米拉后，她对内森说，仪式将在满月时就会完成，那时谁也无法挽救了……（反正最终BOSS是打定的了，管它仪式成不成功呢）到右边的房间可得到魔导器“ロック鸟の羽”（超级大跳跃，但编辑部内部给了它一个别称——“升仙啦”，连续使用的话就称为——“又升仙啦”^_^）。

利用大跳跃可返回悠久长廊，从附近的传送点可来到外壁（在外壁地图左边的区域），使用大跳跃可来到展望阁。

展望阁 Observation Tower

这里有一种像章鱼似的漂浮怪物，碰着它的话会使内森中诅咒，务必小心。此处的黑武士不但攻击力强，HP也奇高，而且它还会分三段攻击，很难捉摸它的攻击路向。一直往上就会到达恶魔城的城顶，在BOSS房间见到的不是怪物，而是休。他为了证明自己比内森强，就发了狂似地向内森发起攻击（又是妒忌心在作怪，这也是卡米拉所说的仪式的其中一部分呀）。他的攻击方式多样，而且拥有内森所使用的所有特殊武器（除时钟外，不然没命啦）；当他受到一定伤害后，还会“变身”，这时能发挥出他的全部能力（打怪物时又不见他那么卖力！）。其中还有一招黑暗剑，内森中招后会使休回复小量体力，此外他所使用的特殊武器都将强化。避开休的攻击除了左右移动外，还可使用大跳跃；最好不要贪打，近身引诱他出剑后才对其攻击，不过要小心他的圣水，以保存体力为前提来战斗是最佳的方案（推荐等级LV40）。



打败休后，他终于清醒过来了，在承认了内森的实力的确比自己强后，希望内森能把父亲救出，内森当然是义不容辞地答应了休的请求。在左边的房间可得到魔导器“ラストキー”（别误会，它并不是什么特殊能力，就是实实在在的一把钥匙），用它就能打开仪式の间的门（就是游戏开始时的那个房间右边的门）。

从BOSS下方的通道可来到一个传送点，但途中将会遇到一只BOSS级的怪物（デビル），其攻击力相当高，而且它几乎都是使用大范围的攻击，玩家要是没有信心的话，还是快速跑过去为好，与其纠缠如一不小心就会丧命。

斗技场 Battle Arena

本来现在就可挑战吸血鬼伯爵了，但还是有一处地方可以让玩家“磨”一下手指的，那就是《恶魔城》系列”中经典的场景——斗技场。回到礼拜塔，推开左下方的箱子前进就可来到斗技场。这里与游戏剧情无关，纯粹是考验玩家的关卡（也是“消耗”玩家时间的地方）。斗技场中的难度可以说是游戏里最难的：1.内森不能使用MP；2.心的补给有限；3.此处的战斗空间不大（也就是回避的地方不多）；怪物也是最强、最难缠的，而且必须敌全灭才能进入下一场景；4.中途不能记录。条件之“恶劣”是难以想象的，一不小心就会前功尽弃。虽说是不能记录，但有部分地段玩家可中途选择离开（从罅缝处滑行离开），不过下次得重新再打一遍。（此法只能先保住小命）

以下把斗技场中按顺序出现的敌人为大家公布一下，让玩家做好万全的应付准备。（特殊武器推荐十字架；心的数量最好在250以上；推荐等级最好为LV50以上）

1. ワーウルフ×1、ワージャガー×1

它们动作较快，记得用跳跃回避。

2. カトフレパス×2、ヒホクリフ×2

最好先把地面上カトフレパス消灭掉，它的石化攻击应该不难回避，接下来再对付空中的怪物。

3. ウインドデーモン×2、ウイッチ×3

都是空中怪物，相比之下，最好先把ウイッチ干掉，因为它们体力较少（一个十字架就可KO它），接下来才摆平ウインドデーモ。（切记不要太快把所有怪物引出来）

4. デビルタワー×12、ストーンアーマー×3

先把第一只ストーンアーマー干掉，然后再把柱子上的三只デビルタワー消灭，如此重复三次就可轻松搞定。（此处没有必要使用十字架）

5. 这里是“骷髅大合集”，但其体力比之前遇见的那些有所提高，小心一下就行了。

6. フレイムデーモン×2、ホーンタワー×7

小心フレイムデーモン的魔法攻击，因为一开始它们就会两只一起上，所以要优先把前面几只在地上的ホーンタワー收拾掉，这样才能腾出空间来闪避。（尽量使用十字架吧）

7. ハンターフォックス×5

很好对付，蹲下攻击就行了。

8. ホイスンアーマー×3、フラッティソード×3

这里的怪物都带有毒性，中毒是少不了的。一进去最好就立刻使用十字架，只要先干掉头两个武士，后面的就容易解决了。（形势大好时记得要解毒）

9. アビョンタルケ×N

很好对付，千万不要心急哦。

10. マリオネット×12、レギオン×3

全都是会诅咒的怪物，首先消灭的就是体力较少的マリオネット，不必客气，狂用十字架吧。幸运的话会得到不少回复诅咒状态的道具，但很可能会“即拿即用”。

11. ミノタウロス×7

开始进入“变态”的作战了！开始先放十字架把其中四只怪物引过来，再跳跃着冲到最左边发起进攻。（回复HP的道具一定要有才行，这里的攻击几乎以十字架为主）

12. アルケニー×3、サキュバス×3

先用十字架把地上的アルケニー干掉（用三个就可以了），再慢慢收拾天上的サキュバス。

13. デーモンロード×5、アルラウネ×2

一开始先把头三只デーモンロード干掉（两只在上面，一只在地上），由于アルラウネ不会空中攻击，所以以这种战术会减少不必要的损伤，接下来再将第一只アルラウネ消灭。剩下的先跳到上方的デーモンロード跟前蹲下可安全地将它消灭，再从左到右发动进攻。对付アルラウネ时，尽量用鞭子攻击它的“少女形态”，这样才会让它受到最大的伤害。

14. ハイエナ×8

只要慢慢打就可以了，千万别浪费十字架。但要注意，蹲下是不能避开它们的攻击的，必须边打边跳。

15. イビルピラー×12、デビルアーマー×3

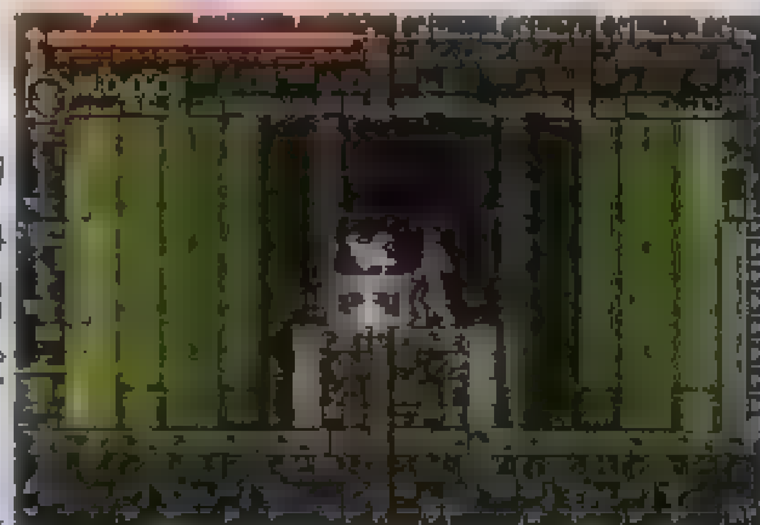
也是很难度很高的一个关卡，必须奋不顾身地把第一排的三个イビルピラー打掉（它的石化攻击必须蹲下才能避开），然后配合跳跃和十字架将前方的两个武士打倒。这样下来后，才能轻松地收拾残局。

16. ホワイトアーマー×3

虽然这三位武士的攻击力很强，但幸亏蹲下后，其射出的激光是无法伤害到内森的。不过也不能让内森太过靠近那些武士，因为它们出剑的时候对下段会有判定，最好离开它一把剑的位置进行攻击。（没有必要使用十字架）

17. デビル×1

又是那只BOSS级的怪物！要看好它的动作，除了它的地面魔法外（近身时先用2段跳，再用大跳跃才可避开），其它的攻击也算是比较容易避开。趁它出魔法时，把剩下的十字架都打在它身上吧。

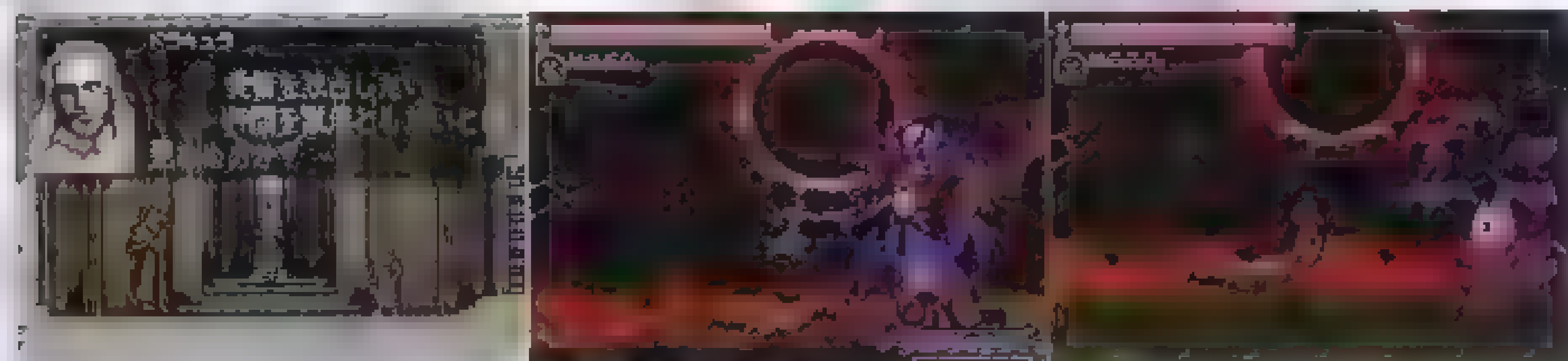


完成了艰巨的考验后，胜利的奖品将是闪光盔甲（シャイニングブレード），穿起它去对付伯爵会有更大的胜算。

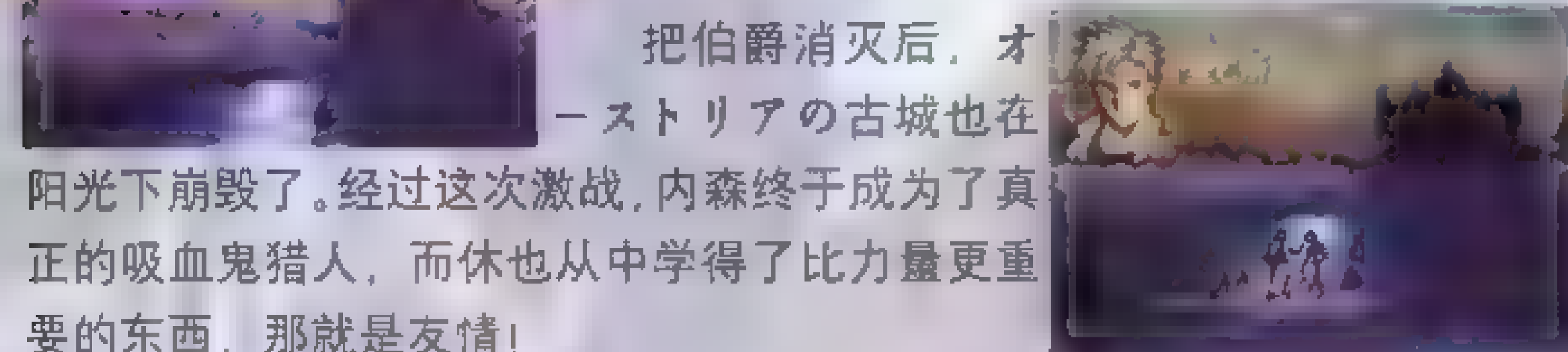
仪式の间 Ceremonial Room

在决战前，利用内森身上的特殊能力把恶魔城中所有增加能力值的道具拿到手（包括隐藏房间），推荐等级为LV54。进入最里面的房间就会见到吸血鬼伯爵和莫里斯（被绑在中央）。伯爵对内森说，之所以能完成这个仪式，完全是由于人类心中的那股无形的黑暗力量，人类的憎恨、嫉妒、背叛等都是它获得力量的源泉。但内森并不听它这一套，随即就展开战斗。此形态的

伯爵相当容易对付，适当避开它的攻击再展开反击就可以了（硬拼也能赢）。等将它赶到异空间后，休便赶来了，他救下莫里斯后，内森让他们先到城外等他，他要把吸血鬼伯爵彻底封印后才离开。这时可别逞英雄，还是到记忆点回复后再来决斗。进入光柱后就会与解放了力量的吸血鬼伯爵决斗。它分为两个形态 第一形态中它会使用火球、毒泡泡和毁灭激光（这招对空不大



有效）；最好站在中间的浮台上应战，使用冰块护身的魔法能把它放出的泡泡挡住；它的弱点是它胸前的眼睛，虽然攻击命中后没有显示伤害度，但只要连续攻击一段时间，它就会现出第二形态。第二形态时，伯爵的能力会变强，以假身撞向内森时，必须使用大跳跃才能躲开，要是不小心被击中的话会损失很多体力的；此时不必向它攻击，等避开几次后，就会见到被蝙蝠群围着的伯爵的致命点——眼睛，这才是攻击的目标。使用十字架或斧头都可以，甚至使用召唤魔法也行，总之使出浑身解数向那只眼睛攻击就可以了。



由于它漂浮不定，更有蝙蝠护身，所以还得小心加以闪避。推荐站位就是中间的浮台，好好把握机会吧！

把伯爵消灭后，オーストリアの古城也在阳光下崩毁了。经过这次激战，内森终于成为了真正的吸血鬼猎人，而休也从中学得了比力量更重要的东西，那就是友情！

破关后的四大模式

（注：必须按以下顺序破关，输入的名字才会生效）

MAGICIAN MODE

破关一次游戏后，在重新游戏时输入名字“FIREBALL”就可进入MAGICIAN MODE。主角的STR、DEF和HP值较低（升级时提升得特别慢），但MP和INT值较高（升级时提升得特别快），而且一开始便拥有所有的卡片。

FIGHTER MODE

把MAGICIAN MODE破关后，在重新游戏时输入名字“GRADIUS”就可进入FIGHTER MODE。主角的STR、DEF和HP值较高（升级时提升得特别快），但MP和INT值较低（升级时提升得特别慢），而且不可取得卡片。

SHOOTER MODE

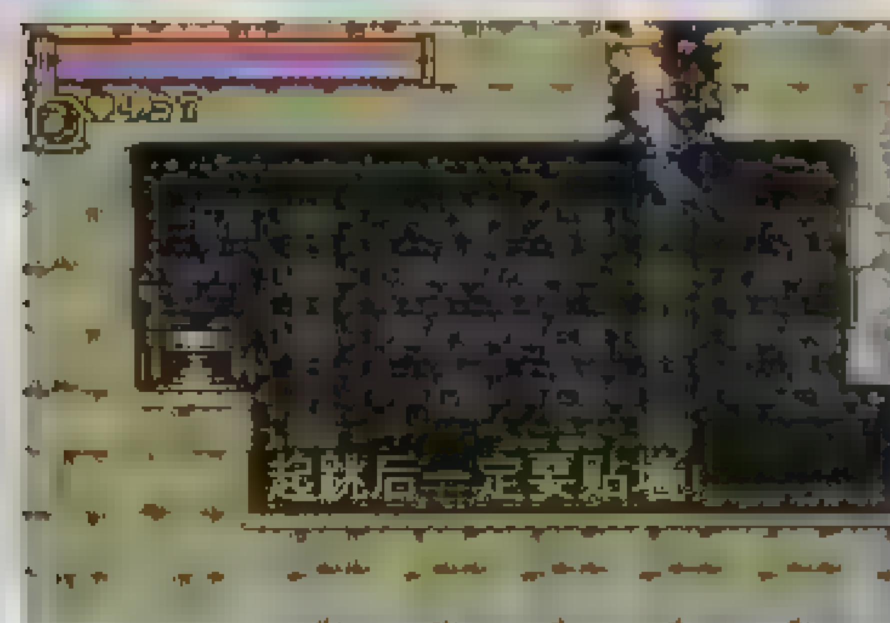
把FIGHTER MODE破关后，在重新游戏时输入名字“CROSSBOW”就可进入SHOOTER MODE。主角会拥有很多心（一开始便有250颗），特殊武器的攻击力也比较强，使用特殊武器时消耗心的数目减半，但STR、DEF和HP值较低（升级时提升得特别慢），还可使用卡片。最为特别的就是当同时取得两把短剑后，发出的短剑会有跟踪效果！（其它武器均无此功能）

THIEF MODE

把SHOOTER MODE破关后，在重新游戏时输入名字“DAGGER”就可进入THIEF MODE。主角的LCK值超高（一开始便拥有1600，如果练到LV99的话，此值还能达到9999），很容易从怪物身上取得道具或卡片。但其它能力值较低（升级时提升得特别慢）。

特殊怪物大发现

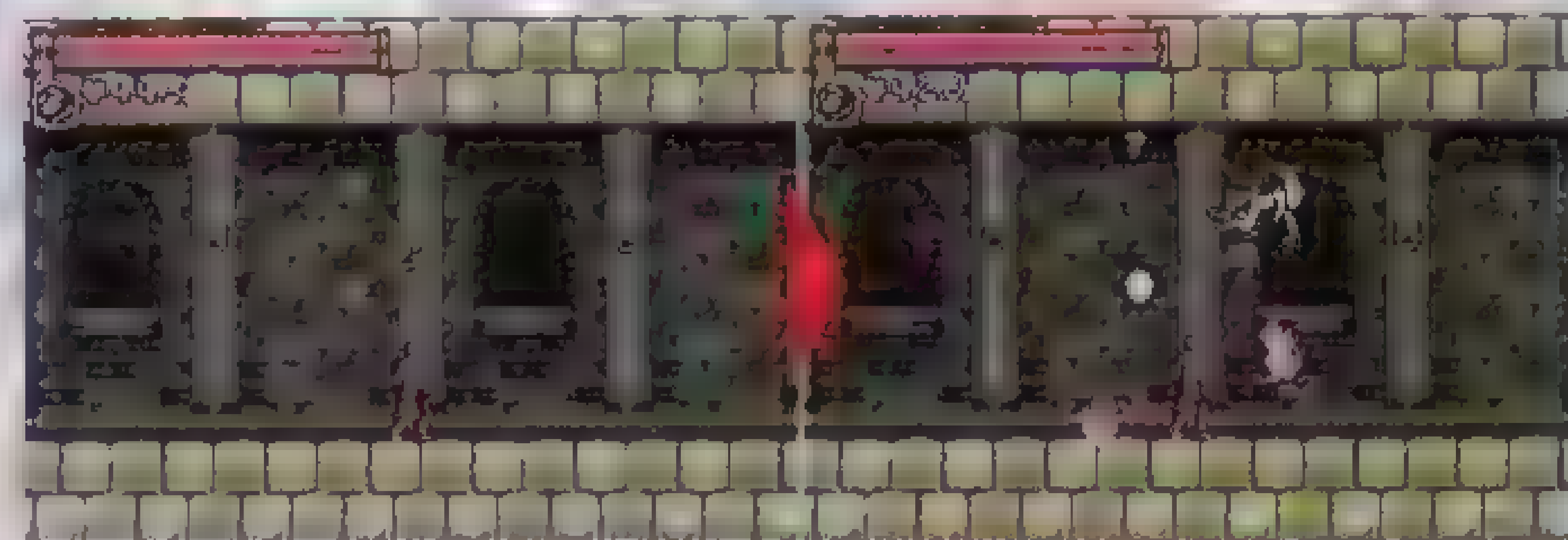
1 在游戏开始掉下来的那条通道上的左边会有一间隐藏房间 该房间顶部也有一间隐藏房间，里面有一个奇特的骷髅人（スケルトンメダリスト），它见到主角后就会立刻向左边墙跑，并一头撞在墙上散架了。一般情况下，以主角的速度和攻击力是不能及时把它击倒，更不用谈去取得它身上的戒指“ベアリング”（出现几率较低）。现在就教大家一种消灭它的好方法，首先 使用可以投出二个冰块的卡片组合（DIANA＋SERPENT），然后必须利用冲跑＋大跳跃飞上这个缺口，位置必须是倾斜的



（留意上图），上去之后，在未着地前发动冲跑，等一着地就靠冲力跳过前方的平台，挥鞭攻击骷髅就可以了（只有一次机会，要是不成功的话就再试，关键在于一开始就得缩短与它的距离）。这个骷髅人大概有600HP左右，主角的STR（攻击力）和INT（贤）要达到750以上才能顺利完成这一下攻击。详见下列图片。



2. 在谒见の间最右方的长廊上[必须要取得魔导器——弹墙鞋（キックブーツ）才能到达这里，并且此处有几个跑步冲向主角的骷髅]，其中有一支绿色的蜡烛，攻击它的话会出现一只怪物（ミミックキャンドル），但它瞬间就会落到地面上不见了，而它身上是持有“ギャンブラーの腕轮”（出现几率低）。要击倒它必须先取得特殊武器——时钟，而且主角的STR（攻击力）要达到900以上。先使用有两个火球旋转的卡片组合（JUPITER＋SALAMANDER），再使用时钟，然后跳起击下蜡烛，那怪物的行动会变得缓慢，在它落下的过程中，不要用鞭攻击它，而是用火球来碰它。因为火球的杀伤力与主角的攻击力等同，只要位置恰当，就可让怪物受到连续的攻击。此怪物大约有1400HP，所以要求主角的攻击力要高才行。笔者当时每用火球碰它一下就可令它损失140HP（主角等级为LV95）。详见下列图片。



卡片资料大公开

卡片取得方法

ACTION（动作卡片）

卡片名称	主要取得地方、怪物
MERCURY	地下墓地 固定地方喷火的骷髅人（ボ ンヘッド）
VENUS	谒见の间 贴着天花板移动的紫色史莱姆（スライム）
JUPITER	机械塔 放出跟踪火球的火女（ヒートシェイド
MARS	礼拜塔 四处飘浮的飞剑（ブラ ディソード）
DIANA	地下回廊 在走廊上狂喷种子的巨型植物花（マン イ タ
APOLLO	地下保管库 在走廊上喷毒针的绿色牛头怪（ア クデ モン）
NEPTUNE	地下水路 飞冰箭的水武士（アイスア マ ）
SATURN	礼拜塔 +技场前的那只有光球围着的蝙蝠人（ファレンエンゼル）
URANUS	机械塔、BOSS房间内的圣蜡烛怪（スケアリーキャンドル）
PLUTO	地下墓地、BOSS房间内的暗蜡烛怪（トリックーキャンドル）

ATTRIBUTE（属性卡片）

卡片名称	主要取得地方、怪物
SALAMANDER	地下墓地，扔炸弹的骷髅（スケルトンボマー
SERPENT	地下墓地，使用地裂攻击的地恶魔（アースデーモン）
MANDRAGORA	奈落阶段，上下飞出斧头的武士（ア クスア マ ）
GOLEM	地下保管库 慢慢行走的 会断成两段的石头人（ゴ レム）
COCKATRICE	机械塔 在走廊上投石块的武士（スト ンア マ ）
MANTICORE	礼拜塔 放电的 黄色的飞空恶魔（サンダーデ モン）
GRIFFON	谒见の间，在东边走廊跑步撞人的骷髅（スケルトンアスリート）
THUNDER BIRD	礼拜塔，在顶部攻击速度极快的兽人（ワーパンサー）
UNICORN	斗技场 发激光的武士（ホワイトア マ ）
BLACK DOG	斗技场 发出剑气的黑武士（デビルア マ ）

卡片组合

MERCURY

对应卡片	消费MP	效果
SALAMANDER	6 攻击	火焰鞭 攻击范围较大
SERPENT	4 攻击	冰冻鞭 攻击速度快 可使怪物结冰
MANDRAGORA	6/攻击	荆棘鞭，鞭头的攻击范围[illegible]
GOLEM	8/攻击	土地鞭，攻击速度慢，攻击距离远

COCKATRICE	6 攻击	石化鞭 鞭尖的攻击范围广 可令怪物石化
MANTICORE	6 攻击	五毒鞭，挥鞭时会带出毒物
GRIFFON	10/ 攻击	疾风鞭 按住B键可快速连续攻击
THUNDER BIRD	10 攻击	迅雷鞭 按住B键转鞭时会带有雷电
UNICORN	20 攻击	圣水鞭，攻击时会回复少量体力
BLACK DOG	40/ 攻击	黑暗鞭 攻击速度慢 附有黑暗属性

VENUS

对应卡片	消费 MP	效果
ALAMANDER	4 时间	怪物伤害值1.25倍
SERPENT	4 时间	DEF（防御力）上升1.25倍
MANDRAGORA	4/ 时间	LCK（运气）上升1.25倍
GOLEM	16 时间	根据地图占有率而提升DEF（防御力）
COCKATRICE	2 时间	随着步行增加EXP（经验值）
MANTICORE	2 时间	获得的HEART（心）是原来的2倍
GRIFFON	4 时间	INT（贤）上升1.25倍
THUNDER BIRD	16 时间	根据地图占有率提升STR（攻击力）
UNICORN	8 时间	DEF（防御力）上升2倍 STR（攻击力）减半
BLACK DOG	8 时间	STR（攻击力）上升2倍 DEF（防御力）减半

JUPITER

对应卡片	消费 MP	效果
ALAMANDER	4 时间	有2个火球围着主角缓慢旋转
SERPENT	4 时间	有4个冰块围着主角快速旋转
MANDRAGORA	16 时间	原地站立不动会自动回复体力
GOLEM	4 时间	受攻击后无敌时间为原来的4倍
COCKATRICE	8 时间	防止石化攻击
MANTICORE	4 时间	不断放出毒雾
GRIFFON	8 时间	跑步时主角身体前方会出现冲击波
THUNDER BIRD	4 时间	受到攻击时伤害度减半
UNICORN	8/ 时间	光护罩保护全身
BLACK DOG	8/ 时间	暗护罩保护全身 但会处于中毒状态

MARS

对应卡片	消费 MP	效果
ALAMANDER	8 攻击	火焰剑 攻击范围广
SERPENT	4 攻击	寒冰剑 攻击速度快 可令怪物结冰
MANDRAGORA	10 攻击	草薙剑 攻击范围广
GOLEM	4 攻击	金刚槌 产生地震攻击地上的怪物
COCKATRICE	12 攻击	石化剑 攻击速度慢 可令怪物石化
MANTICORE	8 攻击	毒龙爪 攻击距离远 可连续2次攻击
GRIFFON	16 攻击	居合剑 按住B键蓄力 放开后才发动攻击
THUNDER BIRD	16 攻击	格斗技 连续按B键可发动连续进攻
UNICORN	32 攻击	圣光剑 攻击速度快 距离远
BLACK DOG	32/ 攻击	黑暗枪，攻击速度慢，距离无限

DIANA

对应卡片	消费 MP	效果
ALAMANDER	32/ 攻击	挥鞭时附带火球
SERPENT	64/ 攻击	挥鞭时附带3个冰球
MANDRAGORA	96/ 攻击	挥鞭时附带3个花球
GOLEM	16/ 攻击	挥鞭时附带地裂效果
COCKATRICE	16/ 攻击	挥鞭时附带3个石块
MANTICORE	16/ 攻击	挥鞭时会投出毒球
GRIFFON	128/ 攻击	挥鞭时附带风刃攻击
THUNDER BIRD	12/ 攻击	转鞭时附带雷电
UNICORN	48/ 攻击	挥鞭时放出跟踪弹
BLACK DOG	32/ 攻击	挥鞭时向8个方向放出黑暗弹

APOLLO

对应卡片	消费 MP	效果（以下发动时需输入指令↓·→·↑+B键）
ALAMANDER	20/ 使用	投出炸弹
SERPENT	20/ 使用	投出冰块
MANDRAGORA	40/ 使用	投出花球
GOLEM	30/ 使用	从地面伸出尖枪
COCKATRICE	60/ 使用	落下陨石，可令怪物石化
MANTICORE	10/ 使用	投出毒球
GRIFFON	60/ 使用	龙卷风夹杂着风刃攻击
THUNDER BIRD	80/ 使用	投出雷球
UNICORN	80/ 使用	由左到右落下光之箭
BLACK DOG	120/ 使用	投出黑暗球

NEPTUNE

对应卡片	消费 MP	效果
ALAMANDER	3/ 时间	受到炎属性的伤害转为消耗精神力，回复1/8的体力
SERPENT	3/ 时间	受到冰属性的伤害转为消耗精神力，回复1/8的体力
MANDRAGORA	3/ 时间	受到树属性的伤害转为消耗精神力，回复1/8的体力
GOLEM	3/ 时间	受到地属性的伤害转为消耗精神力 回复1/8的体力
COCKATRICE	3 时间	受到石属性的伤害转为消耗精神力 回复1/8的体力
MANTICORE	3/ 时间	受到毒属性的伤害转为消耗精神力，回复1/8的体力
GRIFFON	3 时间	受到风属性的伤害转为消耗精神力 回复1/8的体力
THUNDER BIRD	3 时间	受到雷属性的伤害转为消耗精神力 回复1/8的体力
UNICORN	3 时间	受到圣属性的伤害转为消耗精神力 回复1/8的体力
BLACK DOG	3 时间	受到暗属性的伤害转为消耗精神力，回复1/8的体力

SATURN

对应卡片	消费 MP	效果
ALAMANDER	4/ 发射	放出使魔"蝙蝠"，主角攻击时它会放出火球
SERPENT	4/ 攻击	放出使魔"冰骨龙"，攻击接近的怪物，并令它结冰
MANDRAGORA	4 发射	放出使魔"猫头鹰" 主角攻击时喷出石块
GOLEM	4 攻击	放出使魔"猎鹰" 自动用身体撞击接近的怪物
COCKATRICE	6 发射	放出使魔"蛇头" 主角攻击时喷出石头
MANTICORE	8 攻击	放出使魔"毒雾魔" 移到接近的怪物进行攻击
GRIFFON	8 发射	放出使魔"风之精灵" 放出跟踪弹攻击
THUNDER BIRD	16/ 攻击	放出使魔"雷球" 移到接近的怪物进行放电攻击
UNICORN	32 发射	放出使魔"小天使" 主角攻击时会射出光箭
BLACK DOG	4 发射	放出使魔"小恶魔" 按住B键时它会蓄力 放开后会进行连续攻击

URANUS

对应卡片	消费 MP	效果（以下发动时需输入指令↓ → ↑+B键）
ALAMANDER	160 使用	召唤"火焰兽" 攻击怪物
SERPENT	120 使用	召唤"寒冰兽" 攻击怪物
MANDRAGORA	100 使用	召唤"树精灵" 攻击怪物
GOLEM	100 使用	召唤"泥巨人" 攻击怪物
COCKATRICE	200 使用	召唤"石化兽" 攻击怪物
MANTICORE	80 使用	召唤"毒蝎狮" 攻击怪物
GRIFFON	100 使用	召唤"暴风鹰" 攻击怪物
THUNDER BIRD	200 使用	召唤"雷鸣鸟" 攻击怪物
UNICORN	100 使用	召唤"独角兽" 回复体力
BLACK DOG	100/ 使用	召唤"地狱犬" 吸取怪物的体力转为主角的体力

PLUTO

对应卡片	消费 MP	效果
ALAMANDER	4 时间	强化特殊武器的攻击（需输入指令↓ → ↑+B键）
SERPENT	4 时间	前后放出特殊武器（时钟除外）
MANDRAGORA	4 时间	获得的EXP（经验值）1.2倍
GOLEM	8 时间	前方出现主角的分身
COCKATRICE	6 时间	因游戏时间而增加DEF（防御力）
MANTICORE	5 时间	消费MP来使用特殊武器
GRIFFON	4 时间	加快步行和跑步的速度
THUNDER BIRD	4 时间	因游戏时间而增加STR（攻击力）
UNICORN	20 时间	成为透明人 怪物不能攻击主角 而主角的攻击也无效
BLACK DOG	5 时间	变身为骷髅 一受伤害即死 但随机会投出大骨头，这一击的攻击力奇高 除个别BOSS外 其余怪物一击必杀

道具资料

EQP BODY

名称	STR	DEF	INT	LCK
レザープレ ト	0	+30	0	0
ブロンズプレート	0	+50	0	0
ゴールドプレート	0	+80	0	0
チェインプレート	0	+100	0	0
スチ ルプレート	0	+120	0	0
プラチナプレ ト	0	+150	0	0
ダイヤプレ ト	0	+210	0	0
ミラープレ ト	0	+300	0	0
ニードルプレート	+10	+400	0	0
ダークプレート	−10	+550	−10	10
シャイニングプレート	+10	+500	+10	+10
コットンローブ	0	+25	+100	0
シルクローブ	0	+40	+140	0
虹色のローブ	0	+140	+250	+15
マジックローブ	0	+200	+20	0
賢者のローブ	0	+250	+20	0
布の服	0	+20	+40	0
囚人の服	+5	+20	+60	0
派手な服	+10	+40	+80	0
漆黒の服	+20	+60	+10	0
忍者装束	+30	+80	0	0
軍服	+50	+120	+120	+10

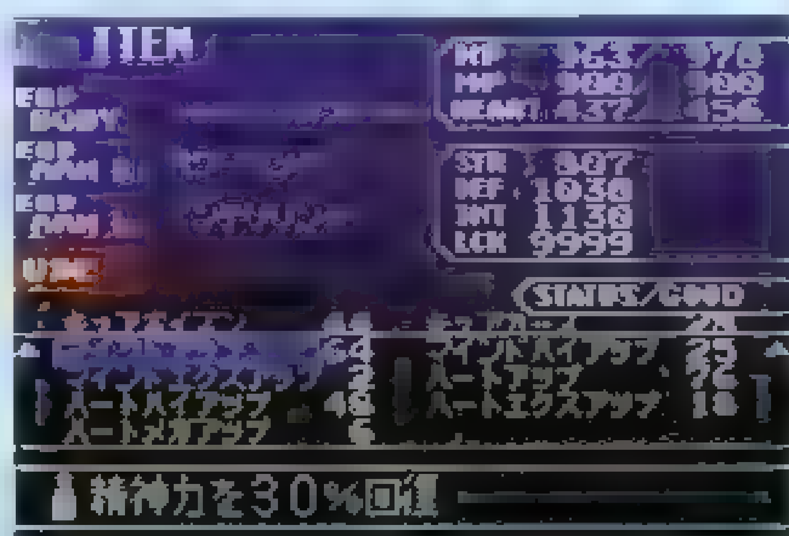
EQP ARM

名称	STR	DEF	INT	LCK
ダブルクリップ（単手）	0	0	0	0
ダブルクリップ（双手）	+75	+75	+75	+75
スタ プレス（右手）	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
スタ プレス（左手）	[illegible]	+25	[illegible]	+25
パワーリング	+50	10	−0	0

ハードリング	－10	＋50	0	－10
インテリリング	－10	0	＋50	－10
ラッキーリング	0	－10	－10	＋50
カースリング	＋30	＋30	0	－100
怪力の腕轮	＋100	－25	－25	－25
坚固の腕轮	－25	＋100	－25	－25
贤者の腕轮	－25	－25	＋100	－25
ギャンブラーの腕轮	－25	－25	－25	＋100
リストハンド	＋5	0	0	0
ガントレット	＋15	0	0	0
アームガード	0	＋10	0	0
魔法の小手	0	0	＋20	0
ミラクルリスト	0	0	0	＋10
おもちゃの指轮	0	0	0	0
ペアリング	－100	－100	－100	－100

USE

名称	效果
ポーション	回复 20 点 HP
ハイポーション	回复 250 点 HP
エクスポーション	完全回复 HP
にく	回复 50 点 HP
うまいにく	回复 100 点 HP
ハートアップ	回复 10 颗心
ハートハイアップ	回复 25 颗心
ハートエクスアップ	回复 50 颗心
ハートメガアップ	回复 100 颗心
マインドアップ	回复 30%MP
マインドハイアップ	回复 50%MP
マインドエクスアップ	完全回复 MP
キュアポイズン	解毒
キュアカース	解诅咒



魔导器

名称	效果
跑鞋（ダッシュブーツ）	快速按两次→（或←）就可跑步
跳空石	空中按 A 键可进行 2 段跳跃
破石击（タックル）	→（或←）＋R 键可撞破岩石
弹墙鞋（キックブーツ）	跳起贴墙时按→（或←）＋R 键可反弹
力量戒指（ヘビーリング）	推动木箱
净化石	净化地下水路的血水
飞鸟羽毛（ロック鸟の羽）	↑＋R 键可进行大跳跃，还可连续使用
最后的钥匙（ラストキー）	打开仪式之间的门

特殊武器

名称	消费心	效果
飞刀	1	高速从直线方向飞出小刀
斧头	2	抛物线飞出斧头
圣水	4	投出圣水攻击地上的敌人
十字架	6	飞出可回旋的十字架（极力推荐使用）
时钟	20	暂停怪物的行动（对 BOSS 和部分怪物无效）

所有怪物所持道具一览表

怪物名称	道具 1	道具 2
ダークアーマー	プラチナプレート	ダブルクリップ
カトブレパス	ハートハイアップ	军服
レギオン	キュアカース	ハイポーション
ヒートシェイド	派手な服	卡片 JUPITER
フローズンシェイド	魔法の小手	スターブレス
アルラウネ	マジックローブ	エクスポーション
デーモンロード	ポーション	怪力の腕轮
デュラハン	プラチナプレート	卡片 THUNDER
セーイレン	マインドエクスアップ	卡片 GRIFFON
イビルピラー	スチールプレート	おもちゃの指轮
ミノタウロス	うまいにく	卡片 GOLEM
デビル	ハイポーション	ミラープレート
ウインドアーマー	ポーション	ハイポーション
ナイトメア	マインドアップ	ニードルプレート
フォレストアーマー	チェインプレート	うまいにく
ポイズンアーマー	キュアポイズン	虹色のローブ
ウインドデーモン	マインドエクスアップ	虹色のローブ
スライム	キュアポイズン	卡片 VENUS
スケルトンソルジャー	レザープレート	ブロンズプレート
スケルトンエレキ	卡片 GOLEM	レザープレート
スケルトンボマー	卡片 SALAMANDER	ポーション
スケルトン	ポーション	レザープレート
スケルトンスピア	レザープレート	ゴールドプレート
スケルトンナイト	レザープレート	ブロンズプレート
スケルトンブーメラン	派手な服	ミラクルリスト
グール	囚人の服	ハートハイアップ
ゴルゴン	ハートアップ	にく
ビーストデーモン	アームガード	カースリング
フレイムデーモン	ポーション	チェインプレート
フランケン	军服	忍者装束
デビルタワー	ポーション	リストハンド
スピリット	リストハンド	マインドアップ
マッドマン	布の服	マインドアップ
グレムリン	リストハンド	マインドアップ
ミイラ	布の服	ハートアップ
コフィン	布の服	ハートアップ
ホッパー	布の服	ガントレット
トリックキャンドル	卡片 PLUTO	ハートメガアップ
アックスアーマー	卡片 MANDRAGORA	レザープレート
ポイズンワーム	キュアポイズン	魔法の小手
フリーフリッカーマン	布の服	アームガード
クリンギングマン	囚人の服	ミラクルリスト
ウィルオウィスプ	リストハンド	マインドアップ
ゾンビ	布の服	ポーション
フレイムアーマー	ブロンズプレート	ハートエクスアップ
ブレインフロート	レザープレート	マインドアップ
アースデーモン	魔法の小手	卡片 SERPENT
バット	リストハンド	ハートアップ
ストーンアーマー	ハードリング	卡片 COCKATRICE
ゾンビシーフ	囚人の服	ラッキーリング
ボーンヘッド	ハートアップ	卡片 MERCJRY
ハイエナ	ポーション	漆黑の服
ワージャガ	ゴールドプレート	忍者装束
ブラッディソード	アームガード	卡片 MARS
マリオネット	キュアカース	マインドハイアップ
ワーベア	コットンローブ	パワーリング
ワーパンサー	リストハンド	卡片 THUNDER
サンダーデーモン	魔法の小手	卡片 MANTICORE
ガーゴイル	囚人の服	ハートハイアップ
マイコインド	ポーション	マインドハイアップ
デスマンティス	卡片 COCKATRICE	ハードリング
スペクター	マインドアップ	マインドハイアップ
キラービー	キュアポイズン	漆黑の服
マンイーター	ハートアップ	卡片 DIANA
ハーピー	派手な服	スターブレス
ヒポグリフ	にく	ハートエクスアップ
ハンターフォックス	ポーション	にく
ワイト	シルクローブ	マインドハイアップ
アークデーモン	カースリング	卡片 APOLLO
キングモス	キュアポイズン	ハートエクスアップ
サンダーアーマー	ゴールドプレート	スチールプレート
ポルターガイスト	マインドハイアップ	カースリング
ボーンタワー	ハートアップ	ハートハイアップ
ホーリアーマー	卡片 SERPENT	プラチナプレート
サキュバス	卡片 MANTICORE	インテリリング
リリス	マインドエクスアップ	贤者のローブ
グリズリー	うまいにく	パワーリング
ゴーレム	スチールプレート	漆黑の服
ドライアド	ハートハイアップ	ハートメガアップ
スケルトンアスリート	布の服	卡片 GRIFFON
ミミックキャンドル	ハートアップ	ギャンブラーの腕轮
イビルハンド	囚人の服	インテリリング
リザードマン	卡片 MANDRAGORA	チェインプレート
アイスデーモン	虹色のローブ	ダイヤプレート
ウィッチ	マインドアップ	マジックローブ
スピアフィッシュ	ハートアップ	ハートエクスアップ
フィッシュヘッド	チェインプレート	マインドエクスアップ
アビョンダルゲ	ポーション	うまいにく
マーマン	ガントレット	にく
アイスアーマー	スチールプレート	卡片 NEPTUNE
アルケニー	ハートハイアップ	ハートメガアップ
ファレンエンゼル	卡片 SATURN	ハートエクスアップ
ワーホース	にく	坚固の腕轮
ワーウルフ	ガントレット	にく
フォックスアーチャー	コットンローブ	シルクローブ
アースアーマー	ガントレット	ゴールドプレート
スケアリーキャンドル	ハートエクスアップ	卡片 UPANUS
メドウサヘッド	リストハンド	ハードリング
リリム	マインドハイアップ	ダークプレート
エクトプラズム	リストハンド	マインドアップ
スケルトンメダリスト	おもちゃの指轮	ペアリング
ホワイトアーマー	卡片 URANUS	ハイポーション
デビルアーマー	卡片 BLACK DOG	ハイポーション

文：SOUL 协力：SHIRAKAWA

PS	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2001年3月29日		5~15格
CD-ROM	对应振动手柄		

超级机器人大战α外传

深入研究

夏季到了，DC版的机战也快发售了，但是没有DC怎么办，那就拿出PS版《α》和《α外传》来消暑吧。如果你要重温《α外传》，那可以看一看本文关于《α外传》剖析，相信一定让你有所收获。

本文既介绍了一些新的游戏心得、技巧，也进一步解析了系统，如几个计算公式。其中的部分内容由投搞人SHIRAKAWA提供（以下用"BY SHIRAKAWA"注明）。

精神指令的妙用

要到达某处时，却被敌人所阻挡，怎么办？如果有"隐身"精神指令，在移动时，就可以不受敌人的阻碍，直接"穿"过敌人。

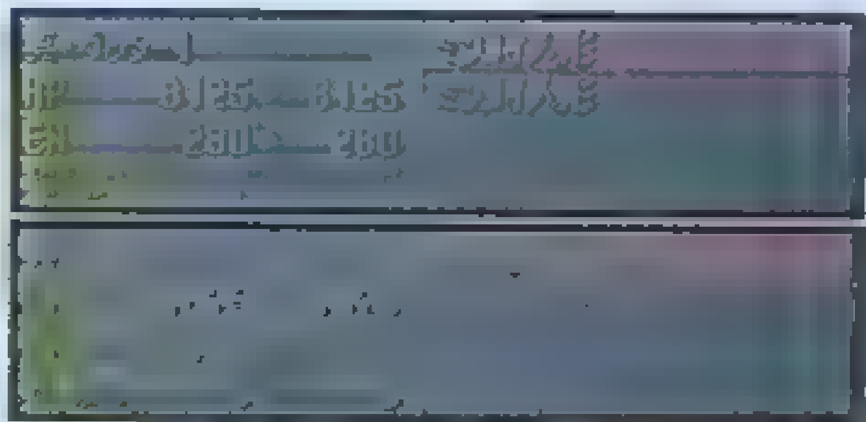
强化部件的妙用

ミノフスキークラフト和防尘装置等不但能够让机体获得相应的地形A的适应性，还能够让相应的武器也获得A的地形适应。

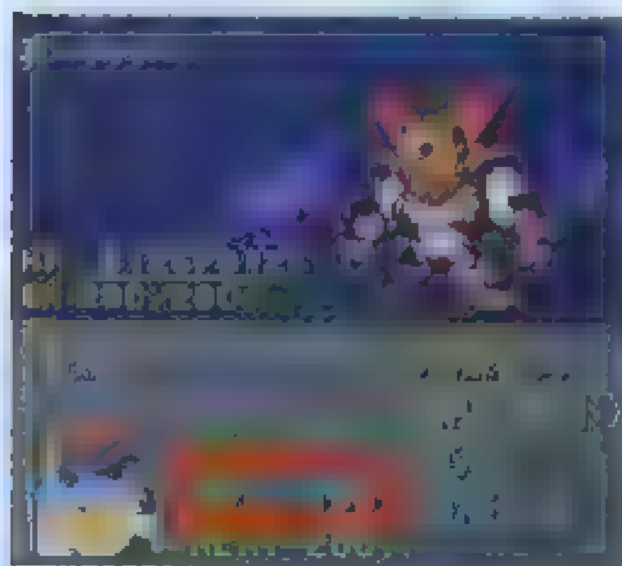
同时装上多个回复HP或是EN的部件，都可以得到效果的叠加。

合体机的强化部件效果

有两种机体，一种是合体后要重新装备部件的，一种是只能够在分机上装强化部件的……特别是明美人偶，如图，流龙马的气力，一出场就是130，这其中就有二个明美人偶在作怪。



▲好，一不做，二不休，把所有能够把气力的强化部件装上去



▲哇哈哈，流龙马，出场有高达130的气力！！无敌！

这种用法仅限于这些增加气力的强化部件！

援护

通过变形、分离来充分利用援护能力。比如真·盖塔，三名机师都具有援护能力，因此在同一个回合之内，如果其中一个机师的援护能力用尽之后，就可以变个形，这样就换了一个主驾驶员，就又具有一次援护能力了。这样真·盖塔就可以在一个回合之内提供三次援护了。与真·盖塔有相似情况的有布拉格（ブライガー）及ブライスター两个形态。

各种公式

在公式方面，也希望未曾深入了解过机战系统的玩家能够体会一下机战高度策略性的系统。

因为情况复杂，SOUL用了两个比较有说明能力的例子（但还是不能包容所有的变化），请仔细看吧。

命中率计算公式

【（130+命中+武器命中修正+技能修正+指挥修正）－（回避+运动性+技能修正+指挥修正）】×对方机体体积修正×地形效果修正+高低差修正+距离补正+精神指令修正









【　　　　　】 100%　100%+10%　30%（364－319）×100%+40=45+40=85，即85%，检验通过！！

要让公式成立的基本值130

一平的命中能力为235

一平的ボルト・ボンバー机体的武器ボンバーミサイル的武器修正值为－10

一平技能修正为0，技能指NT、念动力可以影响命中率的技能等

一平和母舰有指挥官LV2，相隔了2格的距离，命中修正为9

敌机体的运动性为211

敌机师的回避为96

敌机师技能修正为0

敌机体与有指挥官能力（L2）的敌机师相隔1格的距离，回避修正为12

敌机体型号为M型，我方的命中效果×100%

地形效果修正，这个大家应该比较熟悉了，这里敌机所处的地形为荒地，无效果修正。

一平的机体和敌机高低差为2（平地为第一层，高山地为第二层，一平的机体处于飞行状态，即处于第一层），高低差修正为5×2=10。

一平的武器ボンバーミサイル为1~5格的射程，敌机正好处于第五格的位置上，距离所造成的命中修正为0。（5格以下时一平每靠近敌机1格，命中就直接加2）

一平使用了集中，命中率直接+30%

机体的型号

机体的体积分为4种，各种体积对命中率有不同的影响，如下：

型号	影响
LL型机体	140%
L型机体	120%
M型机体	100%
S型机体	80%

深刻了解了公式后并不是要让你在每一步决策时都计算一下，而是大致了解什么样的参数会怎么样影响最终的结果，从而针对具体的情况作出各种策略的转移。

以下是几点总结：

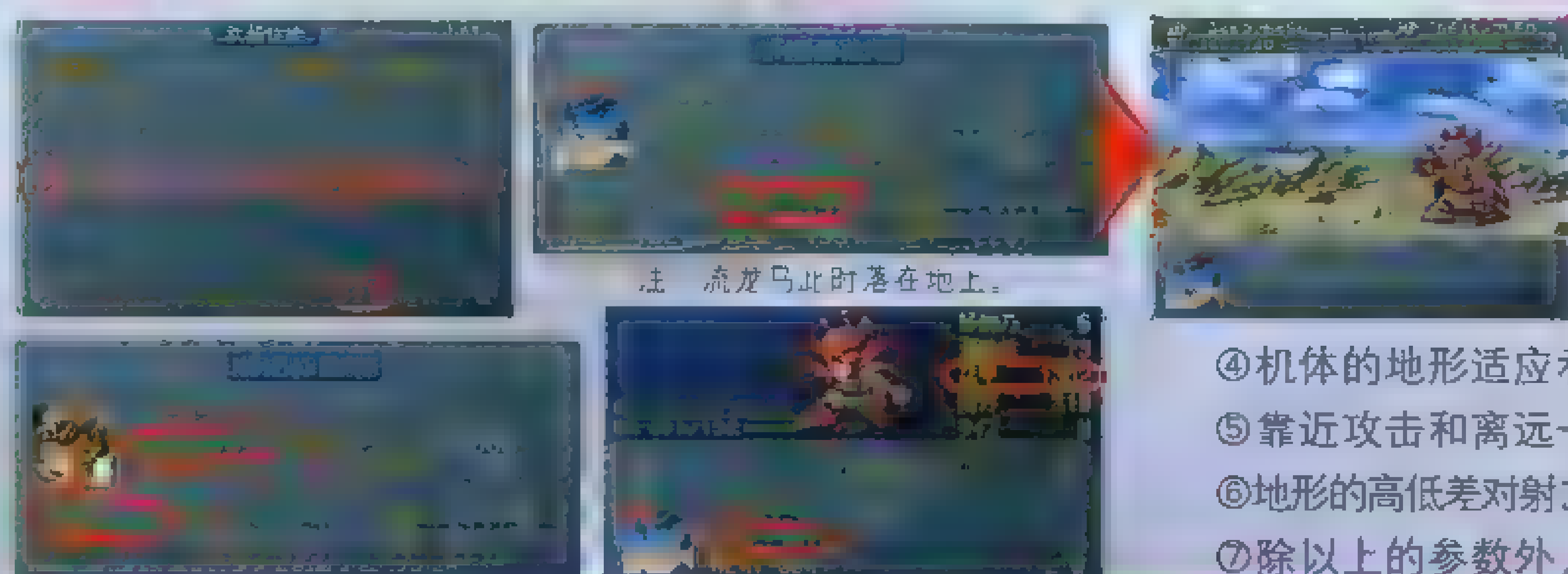
①本作中，机体的运动性已经不再影响命中率。

②高低差对命中的影响较大，每一层的变化为5%，要充分利用。

③地形效果如果是飞行机体则不起作用。（宇宙除外）

伤害度的计算公式

{武器攻击力×武器地形适应×【1+（攻击力−100）÷2÷100+（气力−100）÷2÷100】−装甲值×【1+（防御力−100）÷2÷100+（气力−100）÷2÷100）×地形效果】}×射程修正×技能修正



注：流龙马此时落在地上。

几点总结

①其中几项能力，机师的格斗力、射击力每上升1点，攻击力就直接增加1%。

②机师的防御力每增加1点，所受的伤害就减少1%。

③机师的气力每增减1点，其攻击力和防御力就相应增减1%。

④机体的地形适应和机师的地形适应，对攻击力和防御力没有影响。

⑤靠近攻击和离远一些攻击对攻击力的影响不小，要注意多加利用。

⑥地形的高低差对射击武器的伤害力也有一定的影响，大约为3%左右，位置越高，攻击力越大。

⑦除以上的参数外，机战中还会有一些隐藏的参数变化时而影响攻击力、防御力。

×100%×100%=2700×（1+29.5%+0.5%）−1302×（1+20.5%+0.5%）=3510−1575.42=1934.58 即1935

- 攻击方的武器攻击力2700
- 武器地形适应为A，即100%。（武器地形适应共分为A、B、C三种，A－100%，B－80%，C－60%，光武器、标着拳头的为格斗型武器）
- 取其格斗能力为159
- 攻击方气力101
- 被攻击方盖塔－龙的装甲为1302
- 流龙马的防御力为141
- 流龙马的气力为101
- 盖塔龙所处的地方没有地形效果
- 射程修正：不止射击型武器，格斗型武器也有射程的修正。修正值为前面攻击力计算结果的3%，注意这里的3%每一次都是以射程最近时为基准的。如一项最近射程为3的武器的攻击力为N，那么在和敌人相邻时该武器的攻击力是N×（1+0.03×2），而不是N×（1+0.03）×（1+0.03）
- 技能修正一般指的是魔神系如甲儿所有的魔神威力（攻击力1.25倍）、腾原忍所有的野性化等等会改变攻击力的技能

经验值获得的计算方法（BY SHIRAKAWA）

首先，这里有个等级系数的问题，和《F完结篇》一样，也许有些玩家已经相当了解了，这里再次说明一下：

等级差	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
系数	1/60	1/30	1/16	1/8	1/4	1/2	1	1.3	1.6	1.9	2.2	2.5	2.8	3.1	3.4

（注：等级差指敌方与我方相比或被修理方与修理方相比，请不要将其颠倒了）

击坠敌人的经验值＝（敌机师EXP+敌机体EXP）×等级系数

敌机师EXP：普通士兵、AI为100；强化兵、精锐兵、AI改为150；精锐兵（原创）、超AI为200；中BOSS、自律回路为300；各作品中总BOSS、原创BOSS为500。

由于机体EXP太过复杂，每改造一段EXP都不同，这里就不列出了。

命中敌人的经验值＝击坠敌人的经验值÷10

修理获得的经验值＝HP回复量÷10×等级系数

补给获得的经验值＝EN回复量×等级系数（如有弹数回复，则无论多少均为200×等级系数）

修理及补给的回复量

修理的回复量＝500+修理机的机师等级×60

补给的回复量＝不论如何都回复至最大值

信赖关系补正（BY SHIRAKAWA）

在《F完结篇》中出现的信赖关系补正本作也重新登场了。

比较不同的是，《F完结篇》中的信赖关系补正是补正命中率与回避率，而本作是气力的补正，当然，这也不是实际地增加气力，而是增加了相应的攻击力罢了。而且，即使不同的系别，在特定场合下也能具有信赖关系。

在这里将主要角色的信赖关系对象列出。

カミーユ	ファ、フォウ
ジュドー	プル、プルツー
ウッソ	マーベット
ヒイロ	デュオ、トロワ、カトル、五飞
ゼクス	ノイン
ガロード	エニル
ロラン	ソシエ
甲儿	さやか、ボス、铁也
铁也	ジュン、甲儿



豹马	コン・バトラー队、健一（ボルテスV合体后）
健一	ボルテス队、豹马（コン・バトラーV合体后）
光	マリ
ジロン	ラグ、エルチ（WM乘）
辉	マックス、柿崎
マックス	ミリア、辉、柿崎
ミリア	マックス
イサム	ガルド
リューネ	マサキ、ヤンロン
リュウセイ	ヴィレッタ
マサキ	リューネ、フリシア、セニア



关于气力补正的具体计算方法

（17B−16A）×0.078×距离补正

其中A为左边表格的角色等级，B为右边表格的角色（即施与信赖关系的角色）等级。

距离补正的数值：

邻接为3、1格为2、2格为1

（ゲッター队1格距离也为3）

以上是经简化后的公式，其原始公式为

（B+B/16−A）×20÷16×距离补正

（括号内的数值最小为1，最大为40）

以上公式经测试通过

合体机器人的气力补正

合体机器人用特殊阵型合体后，也可以增加气力补正，且在分离前永久保持。

合体机器人气力补正计算方法：全队平均等级÷16

以下是各合体机器人合体前的最佳阵型



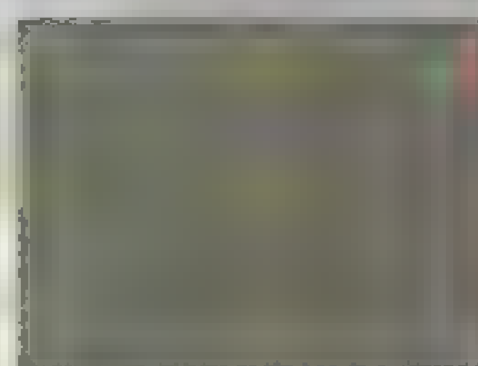
コン・バトラーV队



ボルテスV队



兽战机队



ゲッター队（注：ゲッター队每机间要相距1格）

文：LIKY

DRAGON QUEST MONSTER 2

勇者斗恶龙之怪兽篇 2

玛露达的不可思议之钥

鲁加之出发、伊露之冒险

GBC	ENIX	RPG	1 人
	2001 年 3 月 9 日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

GBC	ENIX	RPG	1 人
	2001 年 4 月 12 日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

不可思议之键

当游戏主故事流程完成后，在不同的世界中也可找到不同的“不可思议之键”，这些键都需要到鉴定屋中鉴定后才能使用。如果鉴定费用越高，在该异世界中出现的怪物便越强；相反，费用越少，怪物便越弱。下图为不可思议之键的图表，级数越低的，其异世界里的“怪物珍贵度”会越高，而不同名称的键会对应出现不同的怪物，只要完成该世界的故事，便可把该世界里的怪物变为同伴。不过在最强的魔王之键中出现的魔王们是不可以变为同伴的。

不可思议之键的名称是 16 种形容词（前段）加 56 种名词（后段）所组成的，形容词部分是影响出现的怪物的稀有度，而出现怪物的等级不受影响；名词部分主要影响地形的种类和出现怪物的种类（系）。

形容词部分

级数	日文名（中文名）	级数	日文名（中文名）
1	さいごの（最后的）～の键	9	しずかな（寂静的）～の键
2	かがやく（辉煌）～の键	10	しろい（白色）～の键
3	ひみつの（秘密的）～の键	11	あかい（红色）～の键
4	しんぴの（神秘的）～の键	12	はじめの（开始的）～の键
5	ゆめの（梦想的）～の键	13	あおい（青色的）～の键
6	ぎんの（白银的）～の键	14	みどりの（绿色的）～の键
7	はでな（艳丽）～の键	15	ふつうの（普通的）～の键
8	くろい（黑色）～の键	16	きいろい（黄色）～の键

名词部分

名称	出现怪物的种类（系）	大陆地形	有无毒沼
洞窟（どうくつ）	史莱姆系、龙系	草原、海	有
灯塔（とうだい）	史莱姆系、鸟系	草原 海	无
岛（しま）	史莱姆系、兽系	沙漠 海	无
花园（はなぞの）	史莱姆系、植物系	草原、海	无
地底（ちのそこ）	史莱姆系 虫系	沙漠、赤空	无
地下室（ちかしつ）	史莱姆系、恶魔系	草原、异空	无
地下囚室（ちかろう）	史莱姆系 丧尸系	黑土 赤海	有
火山（かざん）	史莱姆系 物质系	沙漠 赤海	无
海（うみ）	史莱姆系 水系	沙漠、海	无
塔（とう）	龙系 鸟系	草原 空	无
荒野（こうや）	龙系、兽系	沙漠、海	无
高山（こうざん）	龙系 植物系	雪原 海	无
小丘（おか）	龙系、虫系	草原 海	无
魔界（まじょう）	龙系 恶魔系	草原 异[illegible]	无
坟墓（ふんぼ）	龙系、丧尸系	沙漠 海	无
沙漠（さばく）	龙系、植物系	沙漠、海	无
湖（みずうみ）	龙系、水系	雪原 海	无
密林（みつりん）	鸟系、兽系	草原 海	无
大树（たいぼく）	鸟系、植物系	草原 海	无
天空（そら）	鸟系 虫系	草原 空	无
山（やま）	鸟系 恶魔系	草原 海	有
顶峰（いただき）	鸟系 丧尸系	雪原 海	无
山崖（がけ）	鸟系 物质系	草原 空	无
孤寂（こじま）	鸟系 水系	沙漠 海	无
乐园（らくえん）	兽系 植物系	草原、空	无
草叶（くさむら）	兽系、虫系	草原 海	无
森林（もり）	兽系 恶魔系	草原 海	无
墓地（はかば）	兽系 丧尸系	黑土 赤海	有
岩山（いわやま）	兽系 物质系	沙漠 赤海	无
水池（みずべ）	兽系、兽系	草原、海	有
草原（そうげん）	植物系 虫系	草原 空	无
森（しんりん）	植物系、恶魔系	草原 海	无
沼泽（ぬま）	植物系、丧尸系	草原 海	有
野外（やかた）	植物系、物质系	草原 异空	无
海底（かいてい）	植物系、水系	沙漠 海	无
大穴（おおあな）	虫系、恶魔系	沙漠、海	无
墓洞（はかあな）	虫系、丧尸系	黑土 赤海	有
地下（ちちゅう）	虫系、物质系	沙漠 赤海	无
池塘（いけ）	虫系 水系	草原 海	无
地狱（じごく）	恶魔系、丧尸系	黑土 赤海	有
月（つき）	恶魔系、物质系	草原 异空	无
深海（しんかい）	恶魔系 水系	雪原 海	无
山谷（たに）	丧尸系 物质系	沙漠 海	无
河（かわ）	丧尸系、水系	草原 海	有
星（ほし）	物质系 水系	雪原 海	无
史莱姆（スライム）	史莱姆系	草原 海	有
龙（りゅう）	龙系	沙漠 赤海	无
鸟（とり）	鸟系	草原、空	无
兽（けもの）	兽系	草原 海	无
树（き）	植物系	草原、空	无
虫（むし）	虫系	黑土 赤海	有
恶魔（あくま）	恶魔系	沙漠 赤海	无
死（し）	丧尸系	黑土 赤海	有
物质（モノ）	物质系	沙漠 赤海	无
水（みず）	水系	草原、海	无
魔王（まおう）	？？？？系	草原 空	无

道具资料

上次只是介绍了怪物的装饰品，现在就让我把其它的道具也一同公布给各位玩家。

影响怪物状态的道具

名称	效果
くさったにく（腐肉）	使目标怪物中毒　能扣去 5 点やせい（野性）
まもののエサ（魔物之饵）	稍微使战斗中敌方怪物成为同伴的几率提升　能扣除 5 点やせい（野性
くんせいにく（熏肉）	较为有效地使战斗中敌方怪物成为同伴的几率提升　能扣除 10 点やせい 野性）
ほねつきにく（带骨的肉）	很有效地使战斗中地方怪物成为同伴的几率提升　能扣除 20 点やせい（野性）
しもふりにく（霜降肉）	非常有效地使战斗中地方怪物成为同伴的几率提升　能扣除 '00 点やせい 野性）
ほしふりのオーブ（流星之珠）	无论什么怪物都会变得很亲密
ちからのたね（力量种子）	使目标怪物的攻击力提升 3 点
まもりのたね（守护种子）	使目标怪物的防御力提升 3 点
すばやさのたね（速度种子）	使目标怪物的敏捷度提升 3 点
かしこさのたね（聪明种子）	使目标怪物的聪明度提升 3 点
いのちのきのみ（生命树的果实）	使目标怪物的最大 HP 提升 5 点
ふしぎなきのみ（不可思议的果实，	使目标怪物的最大 MP 提升 5 点
ぼうけんたん（冒险谭）	提升目标怪物的勇气，有机会改变它的性格
こわいはなしのほん（恐怖之书）	使目标怪物的勇气下降，有机会改变它的性格
やさしくなれるほん（温柔之书）	使目标怪物变得温柔，有机会改变它的性格
ずるっこのほん（狡猾之书）	使目标怪物变得凶暴，有机会改变它的性格
あたまがさえるほん（使头脑清晰之书）	使目标怪物的智慧上升，有机会改变它的性格
ユーモアのほん（幽默之书）	使目标怪物的智慧下降，有机会改变它的性格

名称	效果
まふうじのつえ（魔封士之杖）	封住敌方全体怪物的魔法
ゆうじょうのつえ（友情之杖）	使目标怪物的攻击力变成两倍
てんばつのつえ（天罚之杖）	以真空波攻击敌方全体怪物
いかづちのつ（闪电之杖）	以闪电攻击敌方全体怪物
[illegible]	令敌方全体怪物受到[illegible]攻击
ほのおのつえ（火焰之杖）	令敌方全体怪物受到火焰攻击

回复道具

名称	效果
やくそう（草药）	回复目标怪物 30～40HP
アモールのみず（恋人之水）	回复目标怪物 60～70HP
せかいじゅのしずく（世界树水滴）	完全回复所有怪物的 HP
まほうのせいすい（魔法圣水）	回复目标怪物 20～30MP
エルフのみぐすり（妖精的口服药）	完全回复目标怪物的 MP
どくけしそう（解毒草）	治疗どく（毒）和もうどく（猛毒）状态
まんげつそう（满月草）	治疗マヒ（麻痹）状态
げっけいじゅ（月桂树）	治疗のろい（诅咒）状态
めざめのこな（觉醒之粉）	治疗ねむり（睡眠）状态
てんしのすず（天使之铃）	治疗こんらん（混乱）状态
けんじゃのいし（贤者之石）	回复我方全体怪物 60～80HP
せかいじゅのは（世界树之叶）	完全回复我方目标怪物

名称	效果
キメラのつばさ（奇美拉的翅膀）	立刻回到玛露达国
ももんじゃのしっぽ（鼯鼠之尾）	判断战斗中的怪物之前是否已经成为同伴
せいすい（圣水）	使用后在城镇以外的地方移动时，一定时间内不会碰上怪物
おもいでのすず（回忆之铃）	马上离开迷宫
ルーラのつえ（路拉之杖）	马上回到不可思议之门的所在地
マルタのえだ（玛露达的通道）	在地图上，把主角所站的位置设置为不可思议之门，但原本的门会消失
たびのしおり（旅行书签）	随时都可以记录
ぎんのたてごと（银竖琴）	唤来敌方怪物
ゴールドパス（黄金折价卷）	持有它，在购物时享有九折优惠

特别道具

名称	效果
ちいさなメダル（小徽章）	可向游戏中的某人换取强力怪物的蛋
よびみず（预备水源）	使沙漠地带中即将消失的水源重现
うみなりのかね（海鸣之钟）	拥有海洋之力的神奇之钟
つきのいし（月之石）	放在特定位置后，令潮汛出现
はかいのかがみ（破坏之镜）	具有破坏岩石能力的镜子
せいれいのしるし（精灵之印）	证明持有人是受精灵委托的道具
ひめのたましい（公主之魂）	离开肉体的西之城公主的灵魂
とうみんそう（冬眠草）	使人从熟睡中清醒的蓝色草药
おおぞらのたて（大空之盾）	拥有飞翔能力的奇妙之盾
へんげのつえ（变身之杖）	使主角变身为画面上其中一只怪物，但不包括同伴

新增的好东东

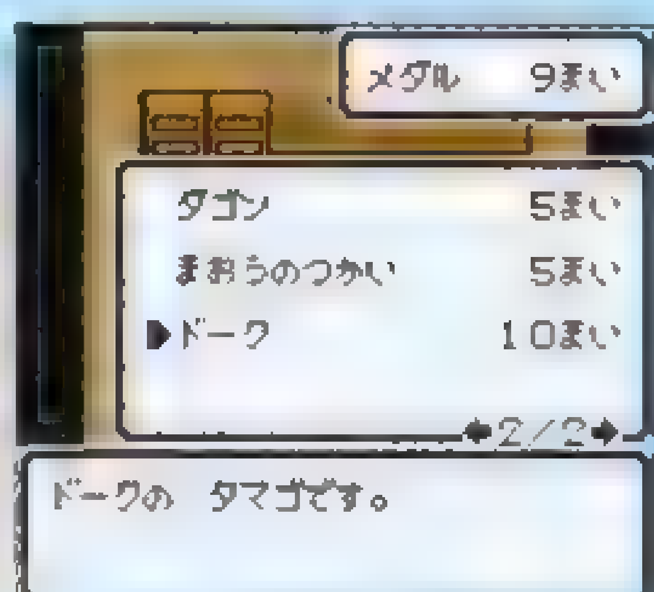
完成故事的主流程后，在玛露达内会出现新增加的道具屋，在这些道具屋中可廉价地购入珍贵的道具。

此时，玩家到怪物农场的地下室去看看，便会发现在墙上多了一个洞，从这个洞可前往怪物结合的星降之祠（星降りのほこら），利用这个通道就能缩短两地之间的路程了。

玩家还可用小徽章（ちいさなメダル）向小徽章爷爷换取珍贵的道具及怪物。（包括最后的强劲BOSS ドーク哦）

小徽章换物详表

怪物蛋及道具名称	所需小徽章数
流行之珠（はしふりのオーブ）	3
杀人豹（キラーパンサー）	3
独角甲虫（ホーンビートル）	4
天龙（スカイドラゴン）	4
大章鱼（ダゴン）	5
魔王的使者（まおうのつかい）	5
多古（ドーク）	10



在星降之祠，与上层的商人对话时选择是（はい）的话，便能取得一只怪物蛋，鲁加能取得幼狮（ライオネック），而伊露会取得天使史莱姆（エンゼルスライム）。此外，在格斗场上层的左方，进入上方的房间和黄头发的女孩交谈会得到另一只怪物蛋，鲁加能得到大鹏（ロックちょう），而伊露可得到鲸魔法师（ホエールマージ）。

从格斗场上层左方的右下方入口进入，和身后有一只斑点史莱姆的小女孩对话，她会要求和主角较量一下，如果选是（はい）便会进行战斗，鲁加的对手是ドライゴン、ぶちスライム和イルカちょうちん；伊露的对手是ピエロスライム、ぶちスライム和スライムボーグ。战后是胜是败都不会有任何影响。

在酒吧内，会有一位巫女以原始鸟（ファンキーバード）和主角的怪物结合，在格斗场下层附近的楼梯旁的人对话，他会以骸骨剑士（がいこつけんし）和主角的怪物结合，如果主角也选骸骨剑士作为结合怪物的话，就会得到强力的魔王使者（まおうのつかい）之蛋。



位于酒吧左方的屋内，有一位老人收藏了一把非常珍贵的不可思议之键，只要让他看到珍贵的怪物，便可得到桌子上的珍贵之键。而珍贵的怪物是指？？？？系的怪物，最方便直接的方法就是用10个小徽章（ちいさなメダル）去换取多古（ドーク），将其孵化后把它带在队伍中再与该老人对话，他就会走开让主角取得桌子上的键，鲁加可取得力之键（ちからのかぎ）伊露会取得迷惑之键（まどわしのかぎ）。用这两把不可思议之键可分别来到力之世界（ちからのせかい）和迷惑之世界（まどわしのせかい）。在这两个世界中各有一座塔　力之塔（ちからの塔）和迷惑之塔（まどわしの塔），成功制霸这两座塔后（玩家必须利用通信功能来取得另一把键）便能回来在老人处得到另一把珍贵之键——魂之键（たましいのかぎ）并可挑战魂之塔（たましいの塔）。

所有 EVENT（事件）出现条件大公布

利用拯救了玛露达后的记录继续游戏，主角只要令一定数量的不同种类的怪物成为同伴，便能在特定地点遇上特别的EVENT，而部分是需要加上特别的条件。以下就将为大家公布其所有EVENT的出现条件，而各位玩家如果想知道曾经令哪些怪物成为同伴，可以去图书馆（位于鉴定屋的左方），只要与这里的管理员对话，她就会给主角看不同系的怪物收集数目以及已收集的怪物数目，共计有11个系，将各系所收集的怪物数目加起来便是现在的收集数目了。

怪物收集数在50或以上



主角可在玛露达城中的加米巴（カメハ）房间内找到加米巴王子，与其对话就会发生战斗他会派出ピエロスライム、ベロゴン和ゴーレム作战。ピエロスライム和ベロゴン约有400HP，而ゴーレム约有500HP以上。战胜后，鲁加可取得妖精之键（エルフのかぎ）；如果是伊露的话，便可取得孤独之键（こどくのかぎ）。

怪物收集数在100或以上



在酒吧内有一位诗人以非常稀有的怪物和主角的怪物结合，而与在格斗场下层近楼梯的穿着紫袍的神秘人对话，他会以会动的石像（うごくせきぞう）和主角的怪物结合。在玛露达城与国王对话后，他会请主角帮忙把在不可思议世界中出现的邪恶商人击退。如果答应的话，只要身上有超过10000G，便会随机地在不可思议的世界中遇上邪恶商人。和他对话便会进行战斗，他会派出ベビーサタン、ボストロール和おどるほうせき作战，它们约有500～600左右的HP。胜利后返回玛露达向国王报告，会得到10000G的奖励。

怪物收集数在120或以上



在玛露达城与国王对话后，他会请主角帮忙把经常在不可思议的世界中出现的邪恶神官击退。如果答应的话，只要同行的怪物的HP剩余量在100以下，便会随机地在不可思议的世界中遇到邪恶神官，和他对话会进行战斗。这时要注意先回复再与其对战，因为只要在他出现后才回复HP的话，他是不会离开的。邪恶神官会派出ボーンプリズナー×2和しにがみきぞく出战，ボーンプリズナー约有500HP，しにがみきぞく约有800HP。胜利后回玛露达向国王报告，会得到20000G的奖励。

怪物收集数在140或以上

在玛露达城与国王对话，他会请主角帮忙把经常在不可思议的世界中出现的邪恶魔法使击退。如果答应的话，只要同行怪物的MP剩余量在100以下，便会随机地在不可思议的世界中遇到邪恶魔法使　记得先回复MP

再与其对话。对话后他会派出さまようよろい、バルザック和ミステリドール作战，バルザック有1000以上的HP，其余的约有650～800HP，它们的攻、防均不弱，要小心对付。胜利后，返回玛露达向国王报告，会得到30000G的奖励。

怪物收集数在150或以上

在玛露达城中的加米巴房中再次挑战加米巴王子，他会派出メタルキング、キングレオ和ゴールデンゴーレム，其实力非常强大。メタルキング虽然只有200HP，但它有超高的防御力，我方最好派出攻击力强大或者拥有金属斩（メタルぎり）的怪物出战，而攻击魔法对其效果不大；キングレオ约有1200HP，ゴールデンゴーレム约有900HP。胜利后，主角会得到旅人之键（たびびとのかぎ）。此时还可在斗技场下层接近楼梯处遇到泰利（テリー），与其交谈会进行一场战斗，他会派出グレイトドラゴン、わたぼう和デュラン，这些虽然都是珍稀怪物，但比起加米巴王子的那场战斗就相对轻松了。胜利后，在主菜单中会多出一项名为与泰利见面（テリーとおみあい）的选项，如果有上集游戏的话，可利用连线的方法在这个模式中查看上集的怪物资料。在酒场内还有一位兔女郎会以怪物アンドレアル与主角的怪物结合。

怪物收集数在160或以上

和玛露达的国王对话，他会请主角将不可思议世界的邪恶旅人击退。只要在主角队中的怪物等级合计不超过100的话就有机会在不可思议的世界中遇到邪恶旅人，他会派出じごくのもんばん、あくまのかがみ和グラコス，它们的HP约为600～800。战胜后回去与国王对话，会获得40000G的奖励。

怪物收集数在250或以上



在玛露达的井中与怪物ワルぼう（就是当初用屁股塞住洞口的那只）对话，会得到“ブチぼう”。

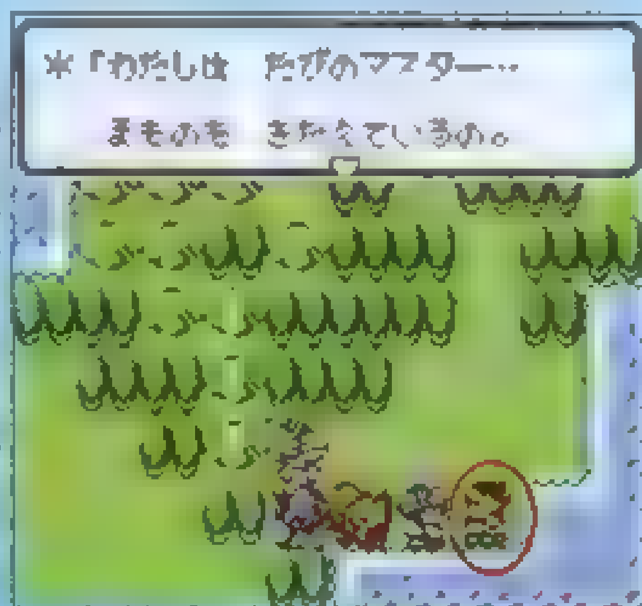
怪物收集数在290或以上

在取得“ブチぼう”的情况下再与井中的怪物ワルぼう对话，它就会加入成为同伴。

不可思议世界中的旅人

注：必须拯救了玛露达王国后才能在异世界中随机遇见以下的特别人物。

战士MASTER

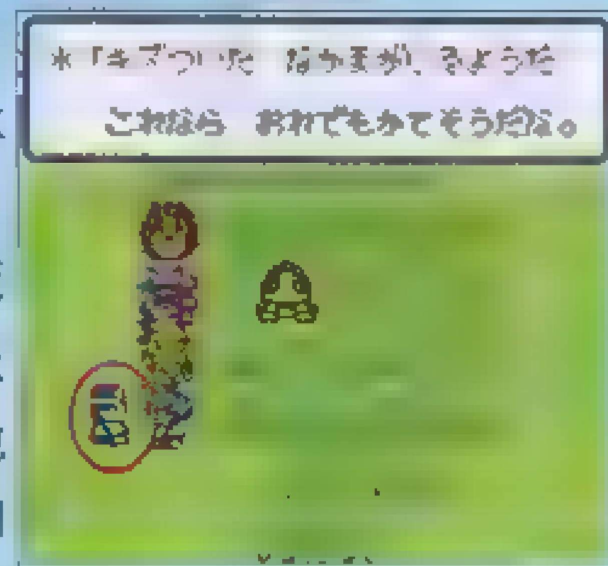


分为男战士和女战士，遇见时，只要和他们交谈便会进行战斗，如果我方胜利的话，便能取得奇米拉之翼“キメラのつばさ”或不可思议之键“ふしぎなかぎ”，不过获得不可思议之键的几率会很低。如果我方战败的话，就会被夺取部分金钱。在战斗中可以使用肉来增加对方怪物加入的机会；我方怪物的等级越高，所面对的怪物的等级也会越高。要他出现的条件是主角所带的怪物HP不能为满（如果怪物现有HP在500以下，遇见其几率会增加），而且每只怪物等级在90以下。

神官

他会为主角的怪物回复所有的HP、MP、异常状态以及死去的怪物，而且是免费的，与其对话后就可以了。但有时他会与你对战一场（如果主角的怪物等级较强的话，发生战斗的几率会减少），战胜后依然可以使我方怪物回复。如果我方已有一只怪物死去，遇上他的几率会增加。

邪恶神官



他长得与神官一模一样，在外表上看根本分不出来，但他要收取1000G才会帮主角回复！只要手上持有40000G左右、我方有一只怪物死去、手上持有很少道具、同行怪物的HP和等级（合计）在100以下就有机会遇见他。给不给他钱就看玩家啦（他有一个山贼兄弟，出现条件和作用同上，但一眼就看出他不是个好东西）。

商人

他所卖的道具是不能够选择的，必是由商人提出，主角只能选买或不买。通常我方的怪物HP较少时，他会卖些回复HP的道具；而我方怪物MP较少时，他会卖些回复MP的道具。（他的“生意经”念得不错嘛）

邪恶商人

他会以商人的五倍价钱去把道具卖给主角，千万要看清楚呀！不要以为是贵的就是好东西！

诗人

遇上他也是件幸运的事，和他对话后会进行战斗，如果我方胜利了，就能使同行怪物的其中一项能力值提升20点，而且通常是增加数值比较低的那一项。但要遇见他也不是件容易的事。首要的条件就是我方所持金钱的各位数字不能超过29，也不能低于13。例如手头上持有2159G的话，四位加起来就是2＋1＋5＋9＝17，这就可以有机会遇见他了。

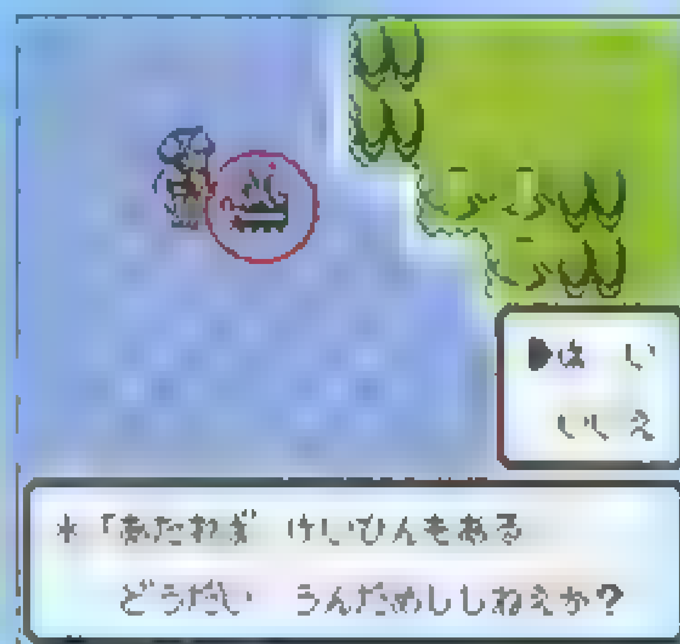
肉MASTER

与商人差不多，与其对话后便会展开战斗，如果取胜，就能用手上的道具去换取其中一种肉类，但不包括腐肉（くさったにく）。

魔法使

遇上他便会进行战斗，胜利后就会取得该世界的地图了。

邪恶魔法使



在接受玛露达的国王的委托后，才有机会遇见。（详情请看前面的介绍）

巴尼（バニー）

遇上他就可以用金钱，以“猜大小”的形式去赌一些道具。首先，主角必须先给他一笔钱，如果赢了的话便可取得道具以及之前给他的钱，并且可以选择继续赌（第二次所付的钱会比前一次高）；输了的话就不能取回先付的钱了；最多可以连续赌五局。

赌船（カジノ船）

如果在地图上看到有一艘船在水上漂浮，那肯定就是赌船了。主角只要花100G就可玩“老虎机”，只要摇出特别的组合便能取得奖品，可惜每次最多只能玩一局。

老虎机奖品

图案	取得奖品
★★★	流星之珠（ほしふりのオーブ）
●●●	小徽章（ちいさなメダル）
■■■	1000G
▲▲▲	500G
×××	200G
★★	100G
●●	50G

邪恶旅人

当主角收集到一定数目的怪物后，只要与玛露达国王对话，便能接受打倒某名邪恶旅人的委托，只要打败他，就可回国王那里领赏，如果不幸败给他，就会损失部分金钱。（详情请看前面的介绍）

珍贵的合成怪物真面目

这次将为玩家公布游戏中最为珍贵的怪物的庐山真面目，希望能对玩家完成怪物收集有帮助。

史莱姆系



它是史莱姆系中最强的怪物 比上集的ゴ ルデンスライム更强 它还是大长老哩。



它是最不像史莱姆的怪物，要合成它比较困难，在游戏开头选项中选择"チリーとおみあい"，也就是说要有第一集才可以合成。

植物系



将巨人族和恶魔之血混合的植物系最强怪物。

龙系



传说之龙，是龙系最强的怪物。

兽系



从身上可发出邪恶的极光，是兽系中最强的怪物。

鸟系



在地上也拥有在空中飞翔的最高速度，是鸟系最强的怪物。

虫系



蜘蛛形的虫系最强怪物。

恶魔系



拥有巨大杀伤力的究极恶魔。

丧尸系



被称为死者之王的丧尸系最强怪物。

物质系



号称最坚硬的怪物，防御力极高。

水系



直属海神波塞冬的水系最强怪物。

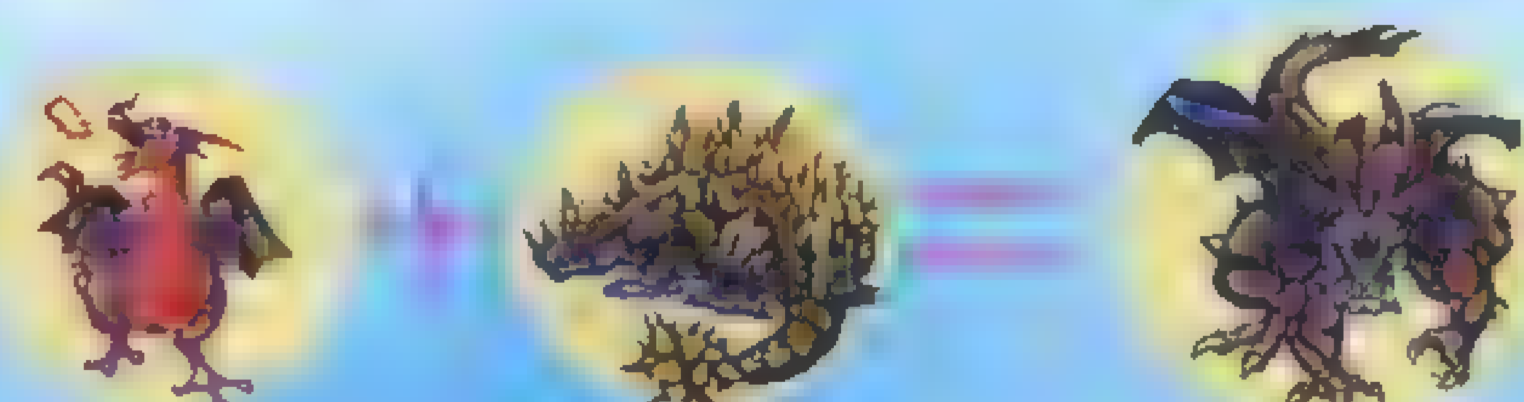
？？？？系



它实际上是BOSS シドー的最强形态。



新的魔王，是ゾーマ的强化型。



龙王的最强进化形态。



デスピサロ的强化型，极具杀伤力。



《DQ Ⅶ》中的新BOSS，挺强的哦。



这是变身形态的オルゴデミーラ。

零合成怪物



要得到它就得利用前集才行，同样是不可以合成的怪物。样子可爱吗？。

END

WINNING SOCCER 2001

文：GOUKI

随便聊聊

米卢果然是"神奇教练"——他的神奇之处你是怎么也猜不中的。这一次，中国和"那样的"几支队伍分在了一个小组，并且更走运的是最后一轮不轮空，这样一来，历届中国队在世界杯预选赛上碰上的"倒霉事"都被这届由经过了七年职业联赛洗礼的球员组成的国家队给一一躲了过去。不知道同是球迷的朋友在看到了这样的分组结果之后是什么反应呢？GOUKI的第一反应就是立刻打电话给同是球迷的父亲，就好像当年上小学时考了第一个100分，迫不及待离家老远就举着试卷想让家人知道一样（笑）。

还记得一个有关中国球迷"家祭无忘告乃翁"的心酸故事，希望2002年的时候能够实现那位球迷先辈的遗愿吧。

OK，话题回到游戏上来

近期足球游戏情报



PS上的《J联盟胜利11人2001》已于6月21日如期推出，一如前作《J联盟胜利11人2000》以及"2nd"，操作系统没有任何变化，不同的只在于新的实拍的开场MOVIE以及更新后的球队阵容而已。出乎意料之外的是这样的一款没有任何实质性变化的游戏，在发售的首周销量居然也达到了15000套，这固然不能同《WE5》那近40万套的成绩相比，不过只要想一想KCET对这款游戏只需更新一下球员资料，重做片头而已，就不能不佩服KCET精明的商业头脑了。

接下来是一款力图获得"新生"的足球游戏。KCEO（KCE大阪）的"《实况世界足球》系列"与"《WE》系列"相比实在是有一点"每况愈下"的感觉，想想当初SFC时代这个游戏系列的辉煌，就不能不让人唏嘘一番。现在，KCEO的《实况世界足球2001》就试图在PS2上重塑当年"《实况世界足球》系列"的风采。从目前公布的游戏画面来看，与去年推出的《实况世界足球2000》及《实况世界足球2000 Ver Final》相比，已经可以确定的变化有球员的肖像写实化、球员的姓名真实化，并且，游戏中球员的脚下将不再有该系列标志之一的"光圈"，而是以"《WE》系列"那样的头顶上的数字代替，从一个侧面表现出KCEO此次"改革"的决心。



游戏的制作者奥田康雄表示，制作小组将会修正《实况世界足球2001》的制作思路，将团队合作与球员的技战术作为重点来表现。GOUKI个人对此的理解就是"通过强调队员间的配合来使玩家玩起来不再有前作那种只是单纯的'前锋VS后卫+门将'的感觉"，换句话说即是让玩家重新认识到从地面以非直线的方式通过中场的重要性和必要性（玩过PS2版前作或PS版《J联盟完美前锋1999》的玩家可能更容易理解上面这番话）。游戏公布的画面震撼人心，菲戈以及托蒂的造型可谓神形兼备，克鲁伊维特的造型比起《WE5》来说也更胜一筹。游戏将收录58支国家队，绝大多数国家队将采用实名（具体数字未明），球场也是按照真实的著名球场制作。就这几点来说，作为一个"球迷玩家"，"球迷"部分应该可以得到满足了，剩下的就是实际的游戏部分了。希望这一次KCEO能够打一场漂亮的翻身仗，毕竟KCEO在表现球赛的某些细节部分时还是要强于KCET的，"《WE》系列"也必须得有一个像样的对手来刺激一下了。









世嘉的街机热作《VR射手3》在国内大城市的机厅已经可以看到了，从前作玩过来的玩家对此作是否满意呢？还是那句话，无论你对这款游戏有何评价，街机上最好的足球游戏就是它了！也许是为了给索尼克10岁的生日捧场，在此作中还会出现"FC SONIC TEAM"！队员由索尼克、特尔斯（就是那只小狐狸）、艾咪、纳克尔斯（针鼹鼠）、蛋头博士以及6个查奥组成，长手长脚的蛋头博士自然是门将，而索尼克当然是前锋啦！

最后是两条令"球会迷"们振奋的消息。第一条是日刊权威杂志《FAMI通》日前在其官方网站上展开了联名请愿的活动，希望世嘉能够尽快在PS2上制作《创造职业球会》最新作。世嘉的COO香山哲对此的回应是：如果请愿者达到了10万，就将认真考虑加快游戏开发进度的事宜。至本刊截稿为止，联名请愿的参与者已经达到了7万人，相信用不了多久世嘉就会正式公布PS2版的《创造职业球会》了！第二条是世嘉已经决定将会在DC上开发《创造职业球会特大号！2》，看来喜欢这个游戏系列的玩家现在买台DC也不算迟啊！

梦幻之星在线 Ver.2 DC

直接观看 ENDING 画面

在标题画面出现“PRESS START BUTTON”时，用键盘输入“URAENDING”，成功的话，选择NEW GAME出来的就是结束画面了。

HP 变成 1

可以将别人的HP变为1，且不分敌我，该秘技只能用于ULTIMATE MODE。首先要利用到本作的新系统SHORTCUT WINDOW，用X键把中或重雷魔法（GIZONDE/RAZONDE）放在第一格，然后把复活魔法（REVERSER）放在第二格。面对敌人时，按R+Y呼出SHORT CUT WINDOW，在魔法WINDOW中再同时按↓+A，这时，玩家所操纵的角色就会向目标使出复活魔法，这时如果听到魔法使出的音效就表示成功。该秘技还可以往BOSS身上用，所以玩OFF LINE模式忍受不了难度时，可以用一下这个BUG技。

STARTLING ADVENTURES（空想X3 大冒险） PS

这种秘技还是向大家提一下吧，虽然这种秘技比较弱智一点儿。

隐藏模式

本游戏共有3个独自的故事。如果玩家能够全部完成这3个独自的故事的话，那么游戏就会追加一项叫做“少年まくのうち”的模式。在该模式下，玩家可以对直接玩曾在游戏中登场过的小游戏，观看所有的设定资料、听所有的BGM。

DDR EXTRA MIX PS

隐藏歌曲和模式

每一作都有隐藏歌曲，基本上每玩过10首曲子之后就可以有新的曲子。具体如下

曲数	隐藏要素
5	DIVE
10	CHALLENGE MODE
20	I'M ALIVE
30	TOGETHER & FOREVER
40	REMEMBER YOU
50	LET THE BEAT HIT EM!(BM II DX)
60	BROKEN MY HEART
70	LET THE BEAT HIT HIM EM!(CLASSIC R&B STYLE)
80	GROOVE 2001
95	AFRONOVA PRIMEVAL
100	ENDLESS MODE
110	TITLE SCREEN

机秘任务 DC

选关

方法算不上是隐秘，就是完成游戏一次，之后记录，就可以进行选关了。

进入“ANOTHER WORLD”及“TRAINING BOUNUS LEVELS”

以AGENT ACADEMY模式来进行游戏，完成里面所有的TRAINING LEVEL，之后就可以在OPTION中进行选择。

这时如果再次进入AGENT ACADEMY的话，就可以看见多出了一个TRAINING BOUNUS LEVELS。

战国梦幻 PS

事件发生

画面可以说是不错的PS战国游戏，相信日本战国迷不会漏过它。在以“史实”进行游戏时，只要达成一定的条件就可以让事件发生，具体如下

事件名	发生条件	效果
铁炮传来	1540年8月25日发生。	可规模是4或以上[illegible]就可以选择铁炮兵种
大筒传来	1579年8月20日发生。	可规模是5或以上[illegible]就可以选择大筒兵种
キリスト传来	1549年8月20日	出现“切支丹”指令
讨伐令	军力有200万以上且与将军家交战[illegible]个月左右发生	有同盟关系的大名以外的大名友好度上升30。
关东管领继承	上杉家被讨伐后，长尾景虎是长尾家的君主，且上杉宪政是主君时。	上杉宪政变成家臣
三国同盟	1554年3月20日，武田、北条、今川都有生存，且一个月内没有互相交战过。	三国会进行同盟
三本之矢	玩家使用毛利，而元就、隆元、元春及隆景都生存，这样在每月的第一日会有[illegible]左右的几率发生。	隆元、元春、隆景的平衡值随机上升1点。
长良川之战	1554年4月、5月、6月的20号[illegible]斋藤道三是[illegible]的君主，而义龙是家臣[illegible]	道三死亡，义龙成为君主。如果之前是与信长同盟的话就会同盟破裂
本能寺之变	[illegible]信长是主君，[illegible]家的石高[illegible]万石，[illegible]是家臣，信长进入自己的[illegible]发生	信长死亡，明智家会以一条城为首都独立
严流岛之决战	[illegible]	[illegible]年4月13日会发生2人的决战，武藏的胜率[illegible]
一向一揆	1555年以内发生，5月[illegible]日及[illegible]月5日有[illegible]的几率发生	发生了一向一揆后[illegible]通常就不会发生[illegible]

亚特兰提斯（PS）

血不减

80096762 0064　80096768 0064

ADVANCED 大战略 2001（DC）

国1（自国）军事费 MAX

1634DEF8　05F5E0FF

国2 军事费0

90F8C296　00000000

国3 军事费0

2477AB3D　00000000

国4 军事费0

5437BFD8　00000000

国5 军事费0

1E34DE16　00000000

国6 军事费0

64CBA3DF　00000000

国7 军事费0

2C77ABD3　00000000

国8 军事费0

81E345AD　00000000

战国梦幻（PS）

粮食超多

801444A0 987F　801444A2 0098

兵数为1000000

801444A4 987F　801444A6 0098

樱大战3（DC）

得到所有道具

1FE4C677　FFFFFFFF　6B0BBBA7　FFFFFFFF

赌场内大量金币

97C8D391　000F423F

“巴黎优雅的一天”所有选项打开

25EF33A0 0000000B　F8B9C66B 00000003F

5EBB27BA 0000003F　6A3F3BAC 000000FF

71CDC3EF 0000FFFF　96185A1A 000000FF

28B7B3A8 FFFFFF80　5E0767BA 0000FFFF

83DBDDED 000000FF　5D17A7BA FFFFFFF0

80F35DED 00FFFE01　FB79466B 000FFE00

B4A76A60 E06E1041　9721AE1E

最后一话大神一郎可以使用最强隐藏必杀技

97C81A11 0000005A　BECE2A6B 0000270F

EEEF0872 0000270F　FF818660 0000270F

30D934A1 0000270F　5A8F67B1 0000270F

5A07A7B1 03E803E8　6F7BBBA7 03E803E8

93C8DA11 03E803E8　89535DE5 03E803E8

B246EA68 03E803E8　C2FB371D 03E803E8

F3094663 03E803E8　5607A7B2 03E803E8

机密任务（DC）

1P 弹药不减

B7763BB2　0000000A

1PHP 不减

94F80BD5　00000005

CONTINUES 不减

6C0B6A0D　00000008

双人模式可以 CONTINUES 不减

FEA9950F　0000FFFF　317927CE　00000FFF

SEGAGAGA（DC）

所持金 MAX

FC294BF7　05F5E0FF

总预算额 MAX

4C4299C6　B0F162F1　A070509D　9FE2EC3E

贩卖本数 MAX

9A98C81B　0098967F

DDR EXTRA MIX（PS）

全部选项出现

800E4E30 01FF　800E4E34 0003

800E4E9C 003F

永恒的阿卡迪亚（美版，Skies of Arcadia）（DC）

无限金钱

5677A4E0 05F5E0FF

Max HP （Vyse）

B4E6E935 270F270F

Max MP （Vyse）

38A577FF 00000063

Level 99 （Vyse）

11684529 00000063

Max Spirit （Vyse）

12B4C529 03E703E7

Max Exp （Vyse）

A4038229 05F5E0FF

Level 99 （Aiko）

4B164C71 00000063

Level 99 （Drachma）

71B980BA 00000063

Level 99 （Enrique）

97E4594F 00000063

Level 99 （Fina）

5C4B24EF 00000063

Level 99 （Gilder）

9154594F 00000063

“金手指”的阅读顺序是从左到右，再从上到下。如果金手指密码不能生效，请换一个金手指版本再次尝试。一些金手指码可能会让游戏产生不良后果，也可能无法生效，请注意做好记录的备份。

这次有读者问到：到底诊所中是怎样选稿（回答问题的稿件）的？其实我选稿也没有什么特别的方案，我的挑选是很随机的。先说说采用先后的问题，一般同样质量的稿件，我只会选用先看到的（也就是第一手拿起的），能否被选中全凭运气（前提是稿件质量好才行），并不存在我的主观决定（除“挚诚接待处”的稿件外）。所以希望没被选中的读者不要认为是因为诸如信封样子差、中国邮政效率低、地方偏远等原因。只要是好稿件就有机会被选用。当中很有可能会出现签定稿后才收到更好的来稿，除特殊情况外，后来的稿件只能被留在收藏柜里。那什么才算是好的稿件呢？只要符合字体清晰易看、文章有条理、解答准确就基本合格啦（不要忘了写联系地址呀）。另外，如有读者同时回答多个问题的话，虽然我通常只会采用其中的一个回答，但这些稿件被选中的几率会很大哦（对于我验证其它稿件的好坏也有参考价值）。如果读者还有什么好建议的话，不妨在投稿时顺便提出。好建议我们是很乐意接受的！

诊所一贯原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开开方，再把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明（用Email的玩家一定要写清楚详细地址，写信的玩家请务必写清楚自己的姓名哦），我们会给每位答案被登用的读者寄去当月最新的杂志（我决不会吝啬的）。在年底我们还会评出3名年度“游戏达人”并赠送礼品。

诊所通信地址：　兰州市耿家庄邮局99号信箱

《游戏机实用技术》杂志社 游戏诊所栏目

邮政编码：730000

诊所Email：gamedep@public.szptt.net.cn

嘿嘿……

会诊室

2001年6月B候诊室中哈尔滨任冬洋问：SS的《龙之力量》一代和二代中，统一了大陆后，每位君主该如何继续进行下去？该干些什么？

江苏钱麟答：《龙之力量》二代在统一全国后并不是最终目的，让主角去东面大陆中最西面靠近海的一个古代遗迹会发生情节，然后和神界的三个家伙开战；胜利后会和一个体态像蜜蜂的神开战，打败它后就可真正结束游戏了。（由于每位君主的情节均有所不同，应在统一大陆后仔细查看众人的对话）

注：因为是最后一战，所以敌人会很强，重要的是主角有多少段，他们就会有多少段，所以你的配角段数一定要很高，主角则控制在50段内最佳，其他人稍高就行。而且两场战斗之间不会让你休息，所以每个人最好装备自动回复体力的道具。

（以下是《龙之力量》一代的详细“药方”）救出泰丽丝女王的步骤是先到哈伊兰特王国北方沙漠的幻影之塔中会见泰丽丝，需要注意的是在没有任何提示下就贸然闯入该塔的话是不能见到她的；其次，与特巴斯王国的军师弗雷斯特会面，这意味着要降伏席恩；再次，与哈伊兰特王国结盟；最后，会见月光宫殿的现任女王蕾妮。蕾妮会调查出令泰丽丝苏醒的方法：到伯扎克国取得精灵石，然后到月光宫殿王国的大圣堂令其苏醒过来。从泰丽丝口中得知500年前当星龙八剑士打败邪神之后，龙之力量吸收了邪恶的意念而暴走并成为黑暗的力量。星龙八剑士耗尽生命控制了龙之力量的暴走，八人中只有泰丽丝被残留的一小点龙之力量所救而活了下来。当内政结束后，大陆中央的内海中会升起地底王国，并以黑暗龙之力量在四周形成结界。众位国王先到奥利斯城（オリンス）消灭棒前作的三魔将中的两人——古蕾斯（グレイス）和基狄奥（ギデオオン），再到该城前的村庄查看结界，然后等待内政时间。进入内政，泰丽丝告诉大家只有她和蕾妮合力才能消除结界。结束内政消除结界后，便可进入浮上来的地底世界。先要解决新的三魔将埃斯坦（エスタン）、米狄伊娅（ミディア）、奥鲁沃（オルヴォ），然后到暗之遗迹与魔王古兰狄鲁（グデンデル）决战。决战分两个阶段，第一阶段可以用“车轮大战”击败古兰狄鲁；第二阶段是古兰狄鲁变身为龙，此时会强制主角出战，而且取胜的方法很简单，那就是由主角施放必杀技——由龙之力量而觉悟的最后一个必杀技！（其它的攻击根本就伤不了对方）。

2001年6月B候诊室中浙江吴焱问：PS的《圣剑传说 玛娜传奇》中的“灾いを呼ぶ人形”的路线怎么走？（一定要具体方法）

广东黄海峰答：在地图画面使用“坏れた人形”，进入ゴミ山。进入后看见奇怪的玩偶在说话，自由行动后向右上，来到三岔路口向右下，再走右上，然后向右两个画面，从有木马的岔路进去，与ルーイ对话，出来后与左上方的惊奇箱对话，选“逃ざかる”，被传送回入口处；按原路回到刚才的传送处，发现惊奇箱身后的道路被封；从左上出去，再从右边有木马处进去，再向右走，就会进入BOSS战了。

2001年6月B候诊室中江苏孙玮问：DC的《恐龙》开始时怎么玩？我只能用一只鸟和一只猴子乱逛。

广东DIDE答：当经过一段CG后，首先操控那只翼手龙飞近左边的一座小山上按X键便可取得恐龙蛋，只要将它放到蓝色圈内便可令ALADAR（小恐龙）出世，这样三名角色就集齐了。跟着控制翼手龙为小恐龙寻找食物，位置就在取得恐龙蛋的小山后，当连续给它两次食物后，可尝试按R键转换其它角色，只要将三名角色集在一起（猴子要站在小恐龙背上）并按R键＋L键便可将面前的大弄塌。之后就可继续冒险……

2001年7月A候诊室中黑龙江孙熙明问：PS的《幻想水浒传2》中，为何主角的第四种魔法不能觉醒？这导致我打不出完美结局！

北京曹磊答：打出完美结局必须集齐108星。当剧情发展到进攻娜赛市时会遇见许多狼，撤回根据地后来到四层会看到杰巴将军进入军师修的房间，然后与修谈话选第一项。第二天在二层聚会厅拥有门之纹章的菁席娜特就会出现，她会将主角纹章的封印解开，这样就可以使用第四级魔法了。

2001年7月A候诊室中四川彭宇问：PS的《兰古利萨Ⅳ》怎样打出B路线？（金手指除外）

上海郁黎明答：B路线要满足以下两个条件。

1.胜利条件是“敌の全灭”以外的版面，尽量要做到敌全灭，这样会令同盟值上升；

2.到第20关后半剧情时，选择“お前を信じる”，然后再接受伯爵鲁的提议“侍滞はいけない”。（结盟值达到112以上时，会自动选择“侍滞はいけない”，走B路线；若结盟值在112以下时，会自动回答“この世界に满足している”，前往A路线。）

2001年7月A候诊室中广西汪舒问：GBA的《洛克人EXE》中，我到了水道部后，又到了科多省，在进光热斗父亲的办公室时，当钟响后，整个楼只有一些闲人在进水道工作室前，洛克人说了些话又不让进了，从背景音乐中我听出肯定有急事，求助！

宁波康孙琦答：其实此处不用再进水道工作室，在水道局乘电梯到楼上后，走出电梯，热斗的右手边就有一个像拉极箱的东西，这就是水道局网络入口，只要在它面前按R键就会发生剧情，出来一个女人与热斗对话，之后洛克人就能进入网络，解决了那里面的两只冰熊后，这段剧情就可告一段落。

2001年7月A候诊室中江苏徐寅问：DC的《梦幻之星在线》中，去砍那个洞窟里的死鱼，莫名其妙地就被KO了，请求帮助！

江苏沈义答：洞窟中是没有鱼形敌人的，你指的是BOSS吧？在它游泳时尽量站在角上，它所发出的激光顶多打你一下；在停电时，只要多跑动就可避开它全起发出的激光，总之看清了再选的话，它是碰不到你的。

2001年7月A候诊室中上海陈庄华问．PS的《恐惧反应2》中，HANA拿到金杯、金水晶、水水晶之后该怎么办？火水晶、土水晶怎样才能拿到？

（LIKY：此问题虽然提问的读者已回信说已经通过了，并且附有有关方法。但由于有其他读者也提到这个问题，所以我还是将此答案登出）

陕西周琨答：取得方法如下

火水晶——在有水的地方，用HANA踩一下水车，然后回到河边用金杯装水，再回到火的地方在大柱前方的地块上使用金杯，HANA喝了杯中的水后，电脑会有提示取得火水晶。（其实就是因为当初的河水太咸了，需要到河边找过滤器将其过滤）

土水晶——在有火的地方有个炉子，在炉子边使用金杯和一把断铲子，打造成金铲子之后来到有一堆石头的土边使用该铲就可得到。最后把金、水、火、土四个水晶放入地上“土”地小坑中，再用泥坛装水浇在这里就会得到木水晶，通往木楼的门就可以打开了。

2001年7月A候诊室中黑龙江刘文帅问：《FF VI》的梦之城和古代城如何进入？PS的《幻想水浒传2》的金槌在什么地方？

第一个问题由贵阳张运利答：要进古代城的话，必须在基尼亚港使爱德嘉（使用机械武器的）成为伸间，然后带他回机械王国费嘉罗地下室开动城堡，在中途发生事故而停止时，由牢房的洞口进入。要进入梦之城的话，就要在ゾゾ镇的一个人手里花1000元买到除锈剂，打开入口不远处酒吧中以往打不开的门，由此来到山上使伦嘉（就是那个使用剑技的剑士）成为伸间，带他回到故乡杜马城并在房间睡觉，这时便会进入。（LIKY：请提供该“方子”的读者速与编辑部联系，我没有你的详细地址）

第二个问题由河北郭文森答：首先根据地要达到4级，在绿山市解放后，找城陀（ビクトール）到古斯古斯之村（クスクスの村）的打铁屋可以让秋沙尔（テツサイ）加入，然后到绿山市学校的打造教室里就可以找到金槌（シルバーハンマー），用它可以将武器打造到15级。

2001年7月A候诊室中合肥沈伟华问：DC的《兰古利萨》攻下了所有的城后为什么还不能通关？游戏应该如何进行下去？

湖北肖杰答：攻下所有的城后仍没有通关的原因在于你没有获得所有传说中的秘宝，获得的方法是：在攻下每一座城时，派一个武将搜索这个城，就可获得秘宝。这时来到地图上正中的地方，有四个岛城。从左开始的第二个城中，可以发生情节，这样就可以见到最终的BOSS了。推荐等级40级以上，否则很难战胜它。本来我知道所有秘宝的详细地点，但由于游戏中的城名是日文，所以我无法用中文来表达，望这位玩家见谅。

2001年7月B候诊室中天津陈楠问：PS的《FF VIII》中，在奥丁大陆的那个陆行鸟森林里，无论如何也捕不到鸟（好像没有敏感点），其它五个森林我都已经捕到了，请帮帮忙！

广西谭斐答：你所说的陆行鸟森林是整个游戏中最容易、最快找到陆行鸟的森林，因为这里只有一个敏感点，它就在森林中央的右上方，只要你走到那森林的边缘再上下走动就会找到了。至于这森林的“亲爱之证”就在那小孩的脚下，用□键与他对话，选第三项让他走开，再调查他刚才站的地方就行了。

上海瞿鑫雍问：PS/DC版的《生化危机3》中，特殊模式里的人质究竟有几个？为什么有时去救他们时，他们却已经死了？

小编答：人质共有6个。他们会死的原因是你的时间拖得太长了，因为待救的每个人质实际上都有一个时限，通常救每个人质的间隔时间都是不超过一分钟（奖励的时间可抵消此时间），只要你在这时间内赶到人质处，他们便不会“到西天去了”。详细地点和顺序可参考下列图片。^_^



广东吴金宁问：PS的《梦幻骑士》中，最终的BOSS怎么打？我让ゼノス到左下方，一人到中央启动装置，但其他同伴与ヴエンツエル战了很久，POWERSTONE也未能赶制完成，请告之！

小编答：战斗开始后，应让主角和ゼノス一起到左下方（主角暂时不能控制），这样才能赶制POWER STONE。期间不能打死ヴエンツエル，也不能让他接近中央启动装置（让一位角色站在中央启动装置前就可以了，不过为了安全起见，最好把他围住）。等赶制完后，再到中央启动装置处就可大开杀戒了。

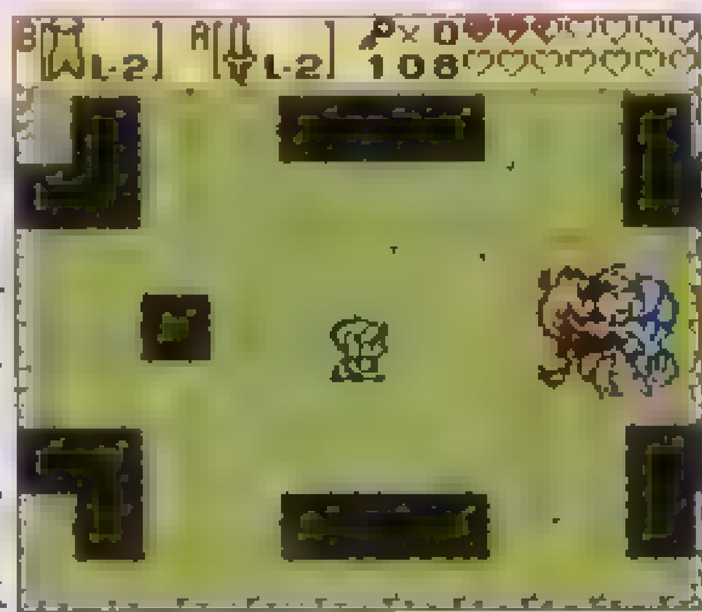
广东林惠啟问PS的《浪客剑心 十勇士阴谋篇》中，在那个忍者之屋二楼的机关不知怎么弄！

小编答：先拉第一个机关，再拉第二个机关，第三个机关不要拉；之后一直往左走，在最后一间屋子中有一个黑暗的地方，那里有一扇暗门，进去后在里面会见到一个白色的机关，但不要动它，只需拉白色机关下方的机关就可取得宝箱，向上走穿过暗门就可发展剧情。

浙江吴诚问：PS的《阿兰多拉》中，在地下墓场遇到的五个贤者应该怎样调查呢？我被困很久了！

小编答：先到右上方的房间调查后，再出来按（以下五个字是每位贤者的代表名）白、青、朱、绿、茶的顺序与五位贤者交谈，成功后下方的门就会打开。如果顺序错了，请切换画面后重新与贤者们交谈。（LIKY：这游戏是我个人认为最难的游戏了，遇到这个谜题只是体现该游戏难度的开始呢！看来之后还会出现不少“卡壳”现象哦^_^）

广西黄勇问：GBC的《塞尔达传说之不可思议之果实 时空之章》中，那两个小丑合体后怎样对付？



小编答：这本来已经在2001年5月A的攻略别册中介绍过了的，但为了照顾一下新读者或买不到那一期的读者，我就再提一下吧。两个小丑的合体是第二形态，（注意之前要有足够的果实）当攻击它几次后它会出现停顿状（就是防御崩坏的状态，可参看图片），此时改用果实攻击，反复几次即可；第三形态是大魔王的真身，必须用剑（蓄力）攻击，对它的地震攻击要看准时机跳起避开。战斗进行到一半时，BOSS会切换时空，此时玩家的按键方向全部相反了，击败它后会有最终结局。

候诊室

上海朱荣问：PS的《幻想水浒传2》中，怎样才能玩攀山的迷你游戏？

北京晁峰问：《牧场物语GB3》中第二天得到的蛋生出来的东西是干什么的？怎么用？

江苏周亮问：PS的《雷盖亚传说》中，レム神殿怎么找？我在地图上所有的地方都转过了，就是找不到，如果找到了又如何进入？

湖南刘杰问：PS的《恐惧反应2》中，怎么闯过那群不死的老鼠？

河南王雷问：PS的《恐惧反应2》中，DNA的谜题怎样解？

上海朱晓捷问：PS的《武藏传》中，最后一章的隐藏“玩具”如何取得？

重庆陈晓问：《D之食卓》中，在星座那里有两座雕像，每个上面都有四个按钮，附近还有个水池，这里应怎样过呢？

浙江袁力问：《大航海IV》中，用地方舰队攻击伦敦港，但未成功；随后当占有伦敦港的商会解散后再去伦敦，除了王宫和港口外，别的地方进不去，这是何故？（好像那里的人都很愤怒）

福州郑志强问：GBC的《口袋妖怪 金》中，No.150和No.252怎样才能抓到？

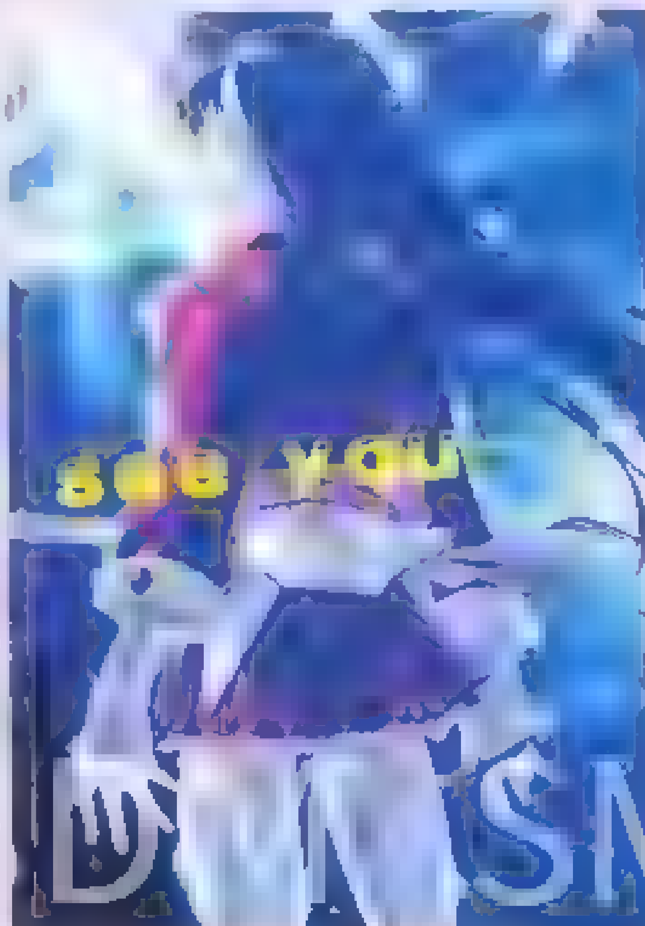
上海赵佳杰问：GB的《牧场物语2》中，听说后山有小精灵，怎样才能见到呢？

挚诚接待处

回复甘肃徐煜伟朋友：对那魔天使的排名也不必觉得太过“必然”（虽然很多读者都是这样看待），怎么说他也是经过“努力”才得到的呀！既然你对《恐惧反应2》这么熟悉，那候诊室的问题你就看着办吧。

回复广东郭勇辉朋友：难得你遇上了可回答的问题，但你还是迟了一步……希望你看到我的选稿方案后能理解我的决定，以后继续加油吧！

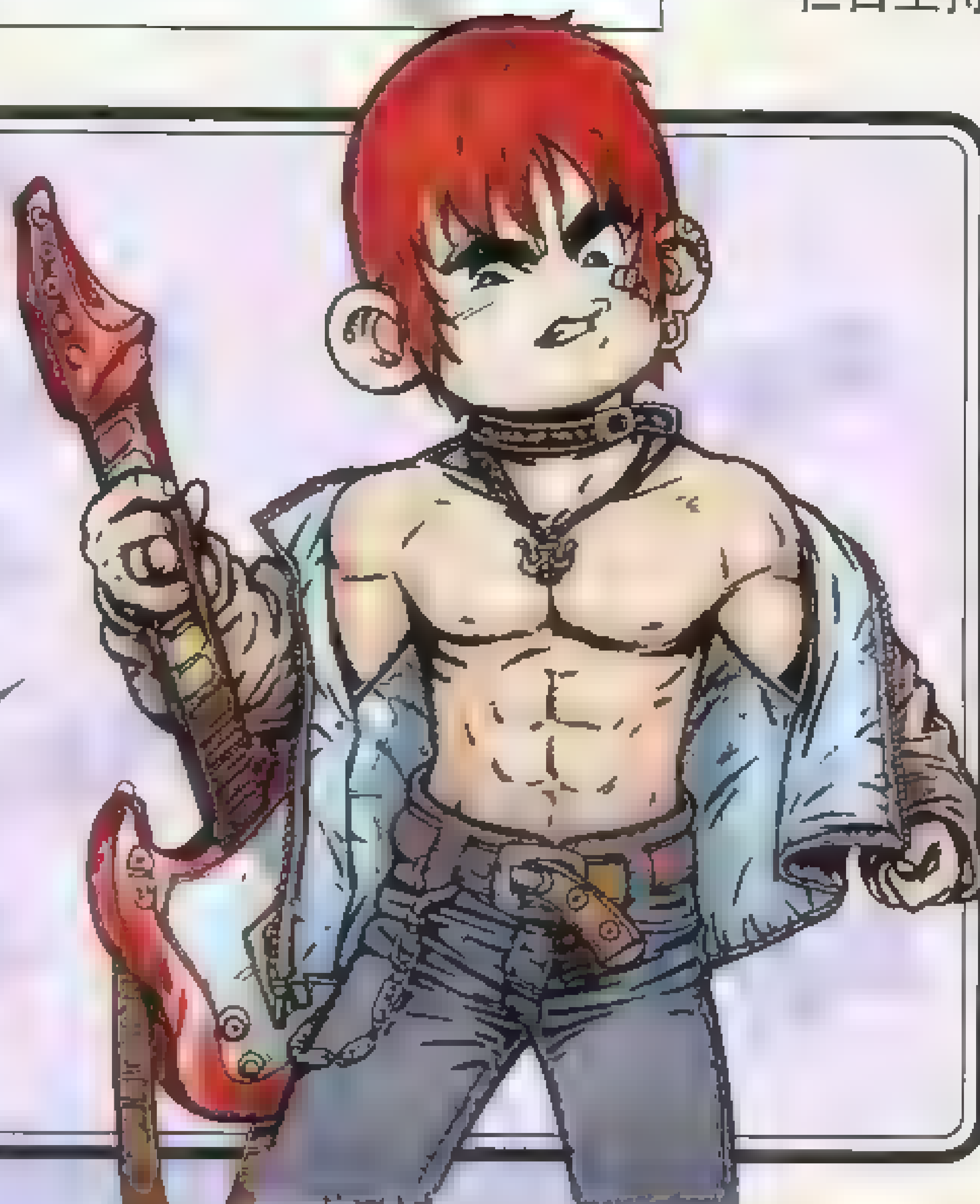
回复广东伍岳朋友：你看待游戏的观点我也有同感。按我自己的观点可把玩家分为三种类型：一种是喜欢玩剧情的；一种只是喜欢玩系统的，图个爽快就可以了；最后一种就是前面两种都兼备的。无论你是属于哪一种，都不可能强迫别人认同自己的观点，因为在别人看来，他也有反对你的理由呀。（告诉你，我是属于第三种的哦）



回复一位不知名的朋友：很抱歉，看到你的信时，信封却不见了。你对《勇者斗恶龙IV》的补充解答很详细，但鉴于版面关系，我只能用寄信的方法告知提问的读者。希望你能继续支持该栏目。（安全起见，最好连信纸也写上姓名与地址哦）

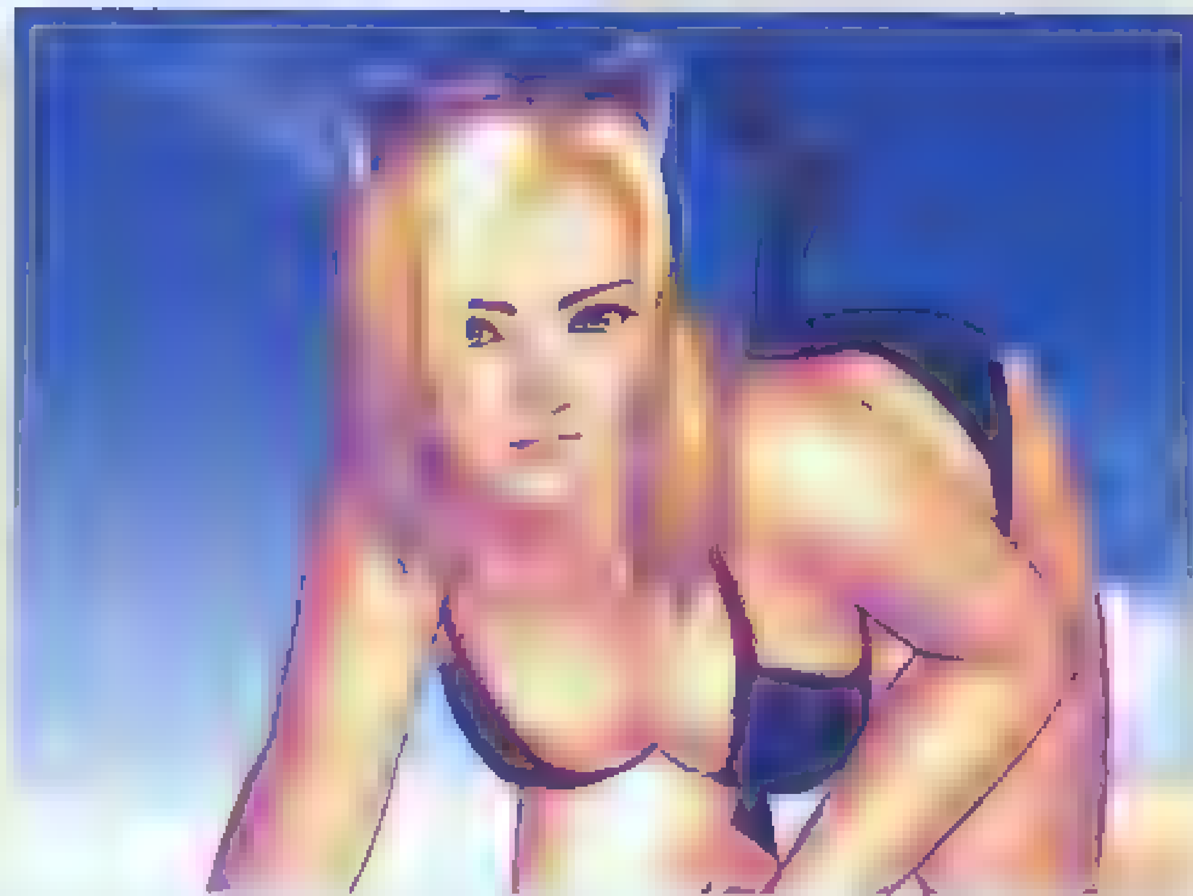
回复石家庄陈庆朋友：又是一位指出诊所错误的读者，我是不会把这些信给“埋没”的。本来想登出来校正一下，但既然慕容兆已经推出了《FF VII》的攻略了，我也不必多此一举。在此对你的指点表示万分感谢！

栏目主持：D·S



7月，骄阳似火。D·S怀揣着最后的5元钱踏上了回家的公交车，不过此时他自认为是世界上最快乐的人，只因左手紧握着两款最新的正版游戏。可能许多玩家在这个暑假都要对自己的钱包“大开杀戒”了，希望大家一路顺风，找到这个世界上几乎“濒临灭绝”的善良实在的游戏专卖店BOSS，购买自己心仪已久的游戏机或游戏。本期的特约嘉宾是著名3D格斗游戏《死或生2》中，擅长摔变的模特儿TINA小姐，期待和她去海滨游泳。

栏目介绍



游戏市场导航：介绍最新、最可靠的国内第一手购机指南，详细的价格分析评论和客观的价格走势推断都是让你全面了解国内游戏市场的好帮手。

新手过招：主要针对一些刚接触游戏主机和周边的“菜鸟”玩家，但是各方高手也可以在这里“温故而知新”。

黑带竞技场：主要刊登一些硬件高手的玩“机”心得（单指各游戏主机维修和使用经验方面，并不是“游戏黄金眼”），欢迎来稿，稿酬丰厚！来稿时请直接在地址后注明“硬件道场”栏目收。

发烧烈火堂：主要介绍热门的游戏周边配件以及性价比较高的AV器材，普及基础的音像知识。

道场接待处：由D·S和国内硬件高手负责接待，回答玩家关于硬件方面的任何问题。有问题的玩家可以直接来信投给“硬件道场”这个栏目，或者填写在读者调查表中寄给我们。

游戏市场导航

购机心得秘籍

这一次是“购机心得秘籍”的最后部分，同时也是许多玩家把握不好的地方，希望想在近期购买主机的玩家在看过下面的内容之后会对自己有所帮助，早日完成自己的心愿。

CHECK 3 同游戏专卖店BOSS的心理战

基本上玩家在决定了自己所要购买的游戏机，并选择了最佳时机之后，大致会通过下列两种途径购买：一是邮购，二是亲自到游戏专卖店去购买。



对于第一种情况，主要可能基于玩家所处的地域比较偏僻，很难买到最新的游戏机，或者自己想要购买的游戏机或周边配件本地买不到。如果是这样的话，选择所要邮购的游戏专卖店就必须是属于信誉比较好的，或是经过朋友推荐的店铺。而还有一种可能就是自己发现邮购广告上的商品报价比自己所看到的便宜，这时候如果选择邮购就必须小心了。首先选择邮购这种购买形式就使个人消费公正性产生了偏差，处于比较被动的地位，其次如果邮购广告上的商品名称不具体的话，可能一样会买到不合格的商品。比如要邮购DC主机，邮购广告上的价格为800元，比玩家本地的价格便宜100元。可是你有没有想过，这800元DC主机的报价都包含些什么配件？如果包含配件的话是否均属原装货？主机本身属于哪个版本？如果是B版DC机的话所使用的哪一家生产的改机芯片？如果在邮购之前没有考虑清楚的话，很可能花了钱也没有买到自己想要拥有的主机，将来一旦主机出了问题，修理本身就是一个大问题。综上所述，通过邮购购买游戏主机或配件的玩家千万要小心，考虑清楚，在充分同提供邮购店铺联系的基础上有选择地购买商品，千万不要贪图小便宜！

对于第二种情况，可能是大部分玩家所选择的主要购机途径。一般来讲，一家游戏专卖店在玩家中的口碑非常重要，往往生意兴隆的店铺都有自己固定的消费群。基本上这类店铺在卖主机的时候会存在两种情况：其一是服务玩家与赚钱相结合，不论男女老幼前来消费都能够不虚报价格，以诚信为主，树立自身的形象，吸引众多回头客，不搞价格竞争，因此如果玩家当地有这样的店铺，当然最好不过。只需要将自己所需要购买的主机或配件告诉BOSS，再适当地同他在价格上商榷一下，就可以称心如意地买到自己想要的商品了。但是需要注意的是这类店铺销售了玩家所要购买的商品后，差不多都会向玩家推销一些没有列入玩家购买计划的商品，这个时候就千万要小心了，因为此时对于一般玩家来讲正处于一种比较兴奋的状态，以合理的价格买到了期待已久的主机怎能不让人高兴，但是这时也是最容易造成“浪费性消费”，如果还不能够确定购买计划之外的商品，请不要盲目听信别人的推荐。由于销售游戏主机的利润并不高，很多商家都是在周边配件或碟片上赚钱的，因此玩家在购买新主机的时候必须明白哪些才是需要购买的配件，哪些才是自己最喜欢的游戏类型。建议对于这类问题在买机之前就要考虑清楚，不明白的地方可以向有经验的朋友讨教，买机的时候钱包中只带上所必需的资金，在BOSS向你推荐其它商品的时候，也可以用“资金不足”为理由避开他的推荐。其二是只做[illegible]玩家的生意，如果遇到第一次买机的玩家，就会采用

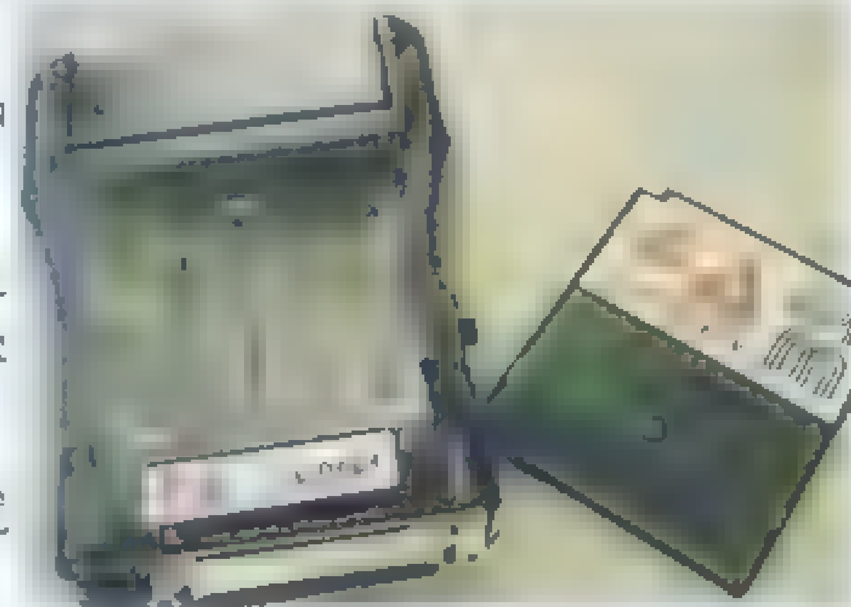
欺诈的手段。由于这类店铺还是经营正规的商品（既全新原装货），所以在没有办法的情况下只有选择这样的店铺消费。防止欺诈最好的办法就是由与这家店铺打过交道的朋友带领，由他同BOSS交涉，以相对合理的价格买到自己想要的商品。如果这样还不行，最好在购机之前多掌握一下近期的价格走势以及鉴别真伪的方法，最后以“平常心”的心态（说得通俗一点，就是抱着可买可不买的心态）去游戏专卖店消费，这样BOSS为了做成这笔生意，一定会采取一定程度上的让步。另外就是那种最不幸的情况，玩家在“黑店”消费。这类店铺很多都没有营业执照，所经营的电玩产品都是组装货，主机也差不多都是二手货或翻新机。玩家到这种店铺消费，无疑于“羊入狼群”！基本上这类店铺以“骗钱”为原则，根本不懂游戏！由于生意惨淡再加上口碑很差，玩家还是早早回避为妙！

上面所介绍的内容完全属于根据国内的“特殊游戏市场情况”所编写的原创内容，这里还是希望尽快看到健康正规的游戏市场能够早日出现，相信离不开每位商家和玩家的努力。

（全文完）

新手过招

GBA DOCTOR出现



目前GBA正以超强的性价比在国内迅速普及起来，在许多玩家正在翘首期盼D版卡带面市的时候，一种GBA专用的GBA DOCTOR便已经面市了。

这部GBA DOCTOR包括了名为FLASH ADVANCE的产品和一盒专用卡带，主要利用LPT PORT与电脑连接，然后便可以把GBA的游戏上载到专用卡带中。由于随产品附送的是一盒64MB的卡带，而许多游戏的容量也只不过在16MB到32MB之间，因此许多游戏都可以通过FLASH ADVANCE上载到卡带中。

经过实际测试，许多GBA游戏都可以通过FLASH ADVANCE上载到专用卡带中。但是目前最大的问题就是使用EEPROM SAVE的游戏无法正常使用，比如GBA的游戏《MARIO ADVERTURE》和《FINAL FIGHT ONE》



前者无法进入游戏，而后者可以进行游戏但是无法SAVE。这主要是因为EEPROM SAVE和SRAM ROM有很大的不同，前者在开机时便会自动SAVE，而后者则是利用最简单的方法在游戏中存储数据资料。相信这一点也是D版卡带目前所遇到的最大难题之一。至于GBC的游戏如果通过FLASH ADVANCE上载到专用卡带上，就会出现问题，而且就算强制完成上载，也不能够在GBA上正常使用，由此看来目前GBA DOCTOR只能对应GBA游戏。

虽然GBA DOCTOR有一定的市场价值，但是还是有少数GBA游戏无法通过这种产品进行复制，再加上近千元的售价以及和PC的密切关系，看来还不能被广大玩家所接受，另外这种产品并没有经过授权，同样属于侵权产品，因此本刊请广大玩家注意，我们并不赞成大家使用这种产品。

道场接待处

问：PS2未来的价格走势会怎样？

答：从今年6月29日开始，SCPH-30000型的PS2主机将会正式减价，零售价会由原来的39800日元下调至35000日元。而早前推出的“Playstation 2 GT3 Racing Pack”（SCPH-35000型），售价仍然保持不变（39800日元）。其实早在今年6月8日，网上订购PS2主机就只需要37800日元。根据目前销售的情况来看，当任天堂的GAMECUBE正式推出的时候，PS2主机很有可能会再次减价增强竞争力。而在暑假期间，由于PS2上大作不断，所以价格近一步下调的空间很小，玩家可以根据自己的实际情况去选择最佳时机购买。

问：DC用火牛（12元）会不会对主机造成影响？因为我发现主机和火牛使用都很热。

答：这个问题很重要。特别是夏季到了，天气炎热，更加需要注意这个问题，一般来讲游戏专卖店的火牛都是不合格产品，既无中国电工组织认证的标志也没有具体的产品规格说明，更没有生产许可证号。如果要买到一款真正合格的220V转110V的火牛，最好的办法就是到本地规模比较大的电器市场，买一个合格的可调式变压器，额定功率在300W的比较合适，价格则只有70元到80元左右。使用这样的变压器可以“全机种制霸”，随调随玩，在电压不稳定的夏季，效果极佳，保证你的主机正常工作。

问：我的DC在每次关机时，记忆卡都会发出响声，然后要求重新输入日期，这是怎么回事？另外《莎木 一章 横须贺》如何下载MINI游戏到记忆卡中玩？

答：这个问题太简单了，但是考虑到最近购买DC主机的玩家比较多，因此有必要再回答一次。记忆卡发出响声是提示电池没电了，需要更换。当玩家不想用记忆卡玩MINI游戏的时候，也可以将电池取出来，放心，记忆卡中的记录是绝对不会消失的，完全能够正常存取记录。另外《莎木 一章 横须贺》是不对应MINI游戏的，只有该游戏正式发售前在游戏展中使用体验版的玩家才能够下载由SEGA提供的《莎木》的MINI游戏到记忆卡上玩。

问：在PSone上使用的便携式显示器是用外接电源还是用电池？

答：早前公布的官方PSone便携式显示器是使用外接电源的，而市面上已经出现的便携式显示器既有外接电源的，也有使用电池的，各有利弊，外接电源的无法体现便携的特性，使用电池的花费较大，但是质量和效果均差别不大，玩家可以自行选择。

问：我的DC读碟时的速度变慢而且有些D碟读不出来，是不是光头开始老化，有什么解决办法？现在原装的DC方向盘多少钱，有没有力回馈功能？DC的新光头多少钱？另外DC的键盘在哪里可以买到？

答：你所描述的情况正是游戏机光头老化最明显的表现，除了垫高光头或调整激光功率（不赞成使用）的另类解决办法之外，只有更换一个全新的GD—ROM读取头，价格应该在200元左右。原装DC方向盘应该售价400元左右，它没有设置力回馈功能。原装DC键盘并不常见，就连组装产品也很少，目前有一种3合1的DC转接口，对应PC键盘，有条件的玩家可以选择这种产品来玩《PSO Ver.2》、《OUTTRIGER》（DC专用鼠标随该游戏附送）以及《THE TYPING OF THE DEAD》等著名游戏。



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



昨天乘着月光回住所时，雨刚刚停。那时抬头看着天空浮动的云，才算是知道了什么是长空如洗。

历尽千辛，总算是快要做完了我心中最不敢做的一个攻略，想到今后再也不会有同样的感动，不禁有些失落。不过今天能够把自己对《FFVII》的感受向读者说出来，已经可以说是实现了我当初进入杂志社的初衷了。

这一刻，再也没有遗憾。

说到正题，唉，上次是任天堂，这次是SQUARE，下次最好再来个CAPCOM、NAMCO、SEGA吧，倒也算是游事春秋一网罗尽了。

此情可待成追忆！

文：darkbaby

下班回家顺手从水果篮里拣了个又大又红的苹果，洗净后照往常的习惯用小刀将之切为两半，愕然发现其内核已经完全朽坏甚至还有一匹虫豸僵卧于中！实在想不到外表如此光鲜的苹果竟已不堪若斯，感慨之余富于联想的我却因此想起了那一家曾令我痴迷沉醉了许多光阴的游戏厂商——Square。

Square在业界堪称炙手可热，硬件厂商以获得其加盟为荣，软件商观其举动以制顺逆，而业界的评论家也常以针砭该社来显示自己的高明！

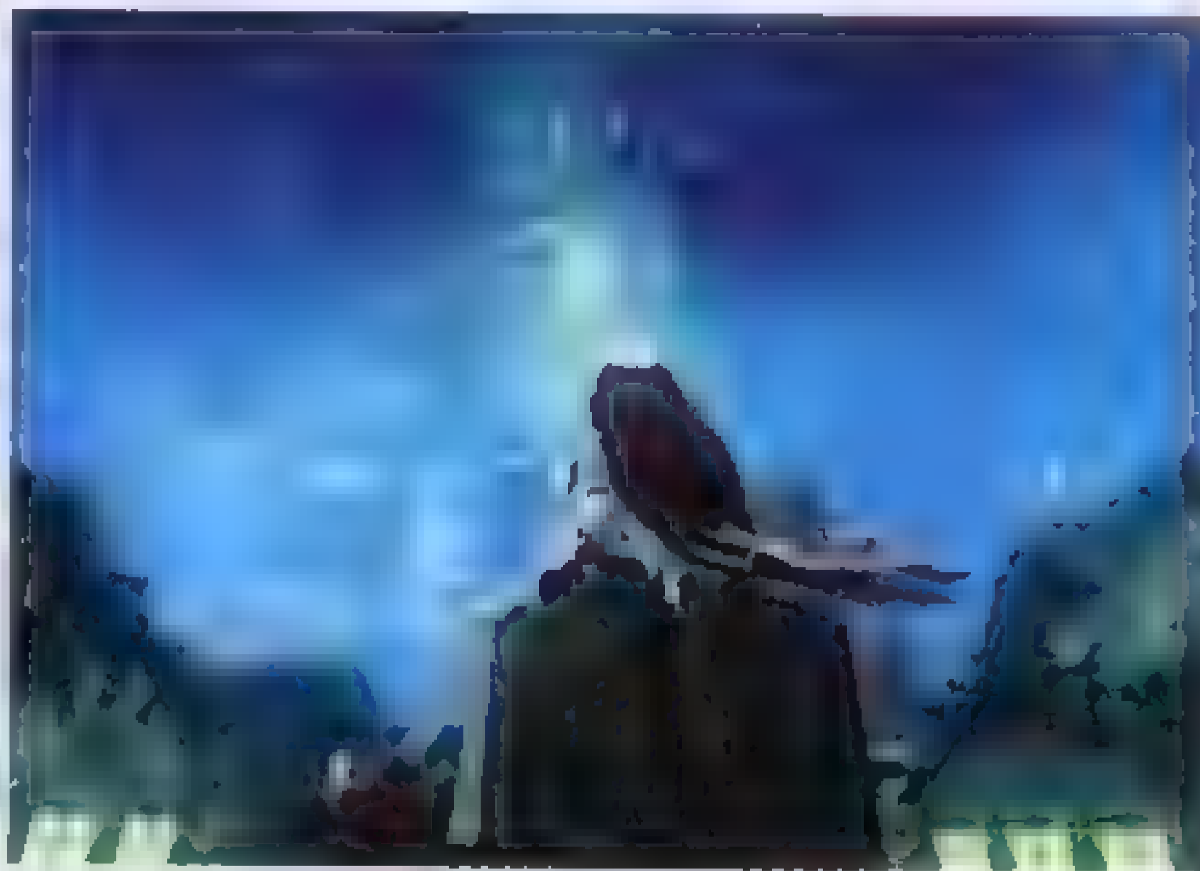
SFC的时代对整个游戏发展史来说都是个神话般的时代，无数名垂青史的杰作都崛起于此，如果将SFC的时代归纳为Square的时代一点也不为过，Square就好比皇冠上最璀璨夺目的宝石为那段逝去的辉煌谱写了绝美的华章。虽说很早就在FC上接触过《FF Ⅰ－Ⅲ》等游戏，却由于年幼识浅并未有多少感触，直到接触了SFC诸多作品后才真正被Square的惊才绝艳所打动！最初的感动便是《FF Ⅴ》，现在看来《FF Ⅴ》应该属于Square里程碑式的作品，在此之前的游戏表达情节方面尚显稚嫩，内涵远不及Enix的《DQ》，就算图象技术在加盟任天堂软件开发的厂商中也并不出众，1992年12月6日《FF Ⅴ》的发售却使之脱颖而出。由于北濑佳范等一大批新人的加入，开发队伍得到了极大充实，同时更由于任天堂的大力提携，迅速掌握了SFC的机能。该游戏开场就运用了当时SFC独有的扩大缩小机能给予玩家强烈的视觉冲击，延续由上代起采用的实时战斗系统得到广泛接受，复杂的职业系统又使攻略游戏手法趋于多样化！情节则可用"错综复杂、荡气回肠"来概括，重伤的大海龙缓缓沉入万倾碧波时的场面让我体会到了古词中"竟无语凝噎"的感觉。没有长篇的台词，只是镜头缓缓地推移配合着低缓忧伤的音乐；又有谁能不为之感动呢？！

随后的Square进入了一个辉煌的时期。《浪漫沙加2》、《圣剑传说2》等都是个性鲜明的作品，《浪漫沙加2》堪称史上自由度最高的RPG，其曲折宏大的情节堪称史诗。A·RPG的杰作《圣剑传说2》虽在很大程度上借鉴了《塞尔达传说》但适中的难度更具有亲和力，至今难忘与友人配合双打时的快乐，即便在和Boss激战的间隙，我们也没有忘了相互陷害取乐！结尾时小魔女含泪躲在树上望着男女主角远去的那一幕也使得原本轻喜剧般的故事略见酸涩。我们可以发现当时的Square严格遵循着任天堂所推导的精品战略，往往集全社之力炮制大作，回首《浪漫沙加2》等游戏结尾时的制作人员名单可谓是珠玉并呈。

经过了数年的力量蓄积，Square终于从容地站在日本游戏软件厂商的最前列，1994年推出的《FF Ⅵ》无论对SFC还是Square本身而言都是里程碑式的作品！出场人物众多而个性鲜明，天娜的纯真、洛克的爽朗、马修的粗犷、加源的沧桑……以及杰夫卡的狂妄变态，每个人的个性充分得到体现而不见雕琢痕迹。情节方面也堪称荡气回肠，忽而大悲时而大喜每每至绝境而峰回路转，玩家置身其中欲罢不能。整个故事虽然描述了魔法崩溃的末世，其寓意也颇深远，表达了正义、团结、希望、爱等许多摧毁一切黑暗的巨大力量。如此气势磅礴的场面、如此悟彻人生的哲理恐怕只有那时的Square才能营造！

从我的眼光来看《FF Ⅵ》中的人物对话也值得玩味再三！且看：

天娜"重要的并不是结果！现在究竟为何而生……是为了事业？为了爱？活着的人只要能找到这一答案不就足够了吗？"



加源"对于已经逝去的亲人来说，又有什么比快乐地活着更有意义的纪念呢？！"

赛西亚："我每次占卜时并不是预测该干什么，相反是预测什么是不该干的…"

艾德加："建立有秩序的国家是我的使命！真正的秩序只会产生于强权以外。"

杰夫卡："生命…梦想…希望…自何而来？向何而去？就是这些东西摧毁了伟大的我？"

《FF Ⅵ》达到了RPG史上最高的水准，无论哪个方面都堪称Square巅峰之作。在此前后的时期该厂商的造诣一时无两。利用当时SFC十分有限的机能，Square的游戏设计者就运用音乐和简单动作把人物性格特征刻画得极其鲜明。《FF Ⅵ》中杰夫卡出场时用电子音模拟的变态笑声，以及伸出手指让士兵掸去身上灰尘的小动作就活生生凸显出这个人物的狂妄和奸诈！而追赶魔列车时幽怨的背景音乐和飞奔的加源让玩家深刻体悟到那种深入骨髓的离别之痛…娴熟的技巧使Square的游戏产生了电影般的震撼效果。

《时空之旅》的推出证明了Square制作水准的炉火纯青！该游戏的意境虽不如《FF Ⅵ》深刻但我们可以看到Square在情节的安排上已经完全看不到丝毫雕琢痕迹，技术方面甚至已经凌驾于任天堂之上！游戏制作过程中大胆运用了许多任天堂提供的开发N64时获得的尖端技术，最后的审判时玛露打破玻璃窗跃入房中的场景是采用当时十六位机中据称难以实现的多层背景叠加的最新技术。发色数和音源方面也达到了SFC机能的极限，《时空之旅》成了被世人公认的SFC感官效果最杰出的RPG游戏。该游戏同时也标志着Square对游戏的理念发生了重大的变化，只是在当时所有的人都沉醉于表面的繁荣并没有体会到潜在的变化！

接踵而至的《浪漫沙加3》、《圣剑传说3》以其华丽的躯壳掩盖了内里的苍白，此后Square的战略重心完全转移，《圣龙传说》等游戏更见率性粗疏。不过在SFC末期的Square游戏中我们还是能不时品味到那份独特的灵感，为任天堂操刀的《超级马里奥RPG》开场时马里奥和库巴王在吊灯上大战的场面让我们依稀又看到了《FF Ⅵ》时的灵气，马里奥眼见不敌之下奋力砍断了吊灯的铁链，库巴王惊呼着坠落下去……《财宝猎人G》的结局也极具Square特色，魔王为了对付天使费尽心机才抓住了主角的女同伴，谁料到真正的天使居然是和主角兄弟形影不离的小猴，在当时我也为这意料之外的喜剧结尾叹服不已！

Square加入索尼PS有其必然性。《FF Ⅵ》本身造就了一个难以逾越的艺术高峰，《浪漫沙加3》、《圣剑传说3》等的成功也给了Square某种暗示，策划两个月制作九个月的两作取得了远超前作的成功双双突破了百万销量，似乎有一条成功的捷径摆在眼前。自身野心的膨胀以及和任天堂理念上的南辕北辙也导致了Square向倾向技术的索尼靠拢，九五年间的两个事件可能也影响了Square的最终去向。Square在参加美国的电脑工作者会议时利用N64平台制作了全3D的《FF Ⅵ》战斗场景作为展示，虽然效果惊人，但最终发现有限的卡带容量根本无法实现全质CG动画。与此同时在协助索尼PS开发

《妖精战士》时却发现这台主机完全能够符合Square的理念，其后的结果是众所周知的！

我并不想凭主观喜好而将Square倒戈索尼PS视为异端，相反认为此举很大程度上推动了游戏产业的健康发展。但Square也的确从PS开始逐步从艺术的巅峰急剧滑落，责任不在于索尼或者PS而在于其本身的严重失误！Square有着强烈突破自我的欲望，这点是诸如Enix等厂商不可比拟的，但在加入PS初期顺风满帆的Square完全忘了人力有时而终的古训。TV游戏产业真正发展不过十年光景，可以这么说，目前为止没有一家厂商具备游戏软件全方位发展的实力，相对而言任天堂、Capcom、Namco等顶级厂商也不过在某些游戏类型独树一帜借以称雄江湖，这些厂商往往采取集中力量的方针来保证软件质量，聚力一点而终成大器——《塞尔达64－时之笛》就是任天堂团队精神的最好体现！Square开始大量涉足格斗、赛车、体育竞技等以前尝试过的游戏类型，为了加大开发效率该厂商把制作人员分成许多独立而相互竞争的小组，在主观上采取对《FF》等大作倾斜的政策。这种方针存在着很大的弊端，由于竞争机制而缺乏协同性，坂口博信、河津秋敏等原先的同事也不再合作，事实上Square的整体制作水平反而弱化了。在有限的资金和器材调拨上也不可避免地发生了歧异，从《异度装甲》、《圣剑传说》两大制作组的解体我们足以了解到该会社内部尖锐的矛盾！

Square的艺术衰落是渐进式的，通常把1998年2月《异度装甲》的发售前后视为分水岭。有人把之前的时期称为后超任时期，这段时间内无论是《FF VII》、《FFT》或是《异度装甲》都保留着SFC时代的鲜明烙印，《FFT》是天才制作人松野泰己奥伽梦幻的延续。《异度装甲》一如《FF VI》宏大的时代背景加上复杂的人物性格，虽然稍显生硬却也意境相去不远。《FF VII》则不愧为划时代的产物，为未来指明了方向，该游戏并不是某些人说指责的那样浅薄，其艺术造诣绝非《格兰蒂亚》等可及；从多角度深层次揭示了人物的内心世界，游戏中蒂法和克劳德在给水塔上回忆童年、艾莉丝和克劳德的邂逅、癫狂中克劳德的内心独白等几幕都极见功力！

《FF VII》的失败是显而易见的，除了王菲的主题歌外在脑海中少有记忆，甚至记不清拉古纳等三人的名字。Square显然把《FF VII》的成功归功于3DCG而选择了错误的路线，《FF VIII》的故事情节乏味且故作神秘，主人公斯考尔除了脸上有道疤痕和很像张信哲以外毫无性格。可悲的是由于成功的商业宣传该作品竟取得了《FF VIII》史上最高的销售成绩，表面的成功更坚定了Square将游戏本质表象化的决心。

1999年开始一向顺风满帆的Square开始遭遇困境，我们从一连串的销售数字可以看出端倪。前作销量接近百万的《寄生前夜2》仅卖了38万本、SFC时销量高达155万份的《时空之旅》续篇只不过达到前作一个零头、而昔日与"《FF》系列"齐名的《沙加》、《圣剑》两作也从百万级销量跌到五六十万左右，至于《前线任务》等次级作品更是凄凉不堪。次年的超大作《FF9》虽然以回归原点作为号召销量仍然比前作大幅萎缩，固然有市场不景气的客观原因，《FF》系列频繁推出失去神秘感也是原因之一！PS的末期Square陷入了前所未有的困顿和迷茫，只有松野泰己的原Quest小组保持着固有的信念，不过满分游戏《放浪冒险谭》区区45万份的销量无论对Square乃至整个业界而言都无法起到推波助澜的作用。

进入了新的时代，PS2、NGC、XBOX三台主机将展开空前惨烈的市场竞争，对于广大软件商来说充满了机遇和挑战，Square又将如何面对未来呢？我们可以看到该厂商正在逐渐远离舞台的中心，整个三十二位元时期Square并没有创建下任何有号召力的软件品牌（《FFT》的续篇遥遥无期、《异度装甲》花落他家），相反SFC时代的大批名作也日趋沉沦，Square目前可以倚仗的除了《FF》还是《FF》！而那些竞争对手呢？旧主任天堂正以无可争议的软件霸主地位对Square的困境恣意嘲讽；Konami凭借《MGS》、《DDR》、《实况足球》、《心跳》等一系列软件悄悄占据了日本第三方游戏厂商老大的位置；Capcom用《生化危机》系列开拓出一片后花园；Enix依靠一款《DQ7》重新确立了江湖地位，即使是在硬件市场失意的世嘉，在软件方面也有极大的回旋余地。我们的Square未来又在何方呢？《FF X》绝世华丽的身影中我只能暂时窥探到一如《保镖》那样的浅薄和苍白……

斯夫逝矣！伟大的Square时代已经一去不复返了。

在将苹果扔进垃圾袋时，我在想这外表光鲜依旧的东西是何时开始从内部朽坏的呢？

前人留下的"书"

文：蔡晨

我找不到什么恰当的词语来形容攻略，或许，它就像是前人留下来的书吧……

并不一定精确，并不一定完美，只是走过的人所留下的，是过来人用心道出的，只为后人在重新踏上这条路时，不再这样地坎坷。

"书"就摆在这里，看，不看，不同的人也许会有不同的选择。

我是一向不反对用攻略的，但主张按游戏的类型具体情况具体分析。例如像《生化危机》这样的解谜色彩浓重的游戏，最好不用攻略。这样在游戏一开始，就扮演着一个一无所知的角色，随着故事的一步步发展，一层层深入主题　一点点接近真相。在结局时，便可以松一口气　感叹道　"原来是这样。"这种感觉就像是在读侦探小说。用自己的疑虑去营造一个高潮，最后让这一切水落石出。假使这全部在一开始便心知肚明，想必就没有这种乐趣了吧。而且这类游戏一般都会在中途设下许多小障碍，要靠玩家的智慧去解决。这样检测智商的好机会，相信大家都不会错过。

而对于《FF》这样的RPG则不同，就像欣赏一部影片，事先未必非要隐瞒剧情。相反，先做些准备工作，可能更有助于对情节的理解。尤其在中途，很可能会遇到不知去向何处的问题，截断了风尘仆仆的旅行。这时就需要前人的指点与帮助，铲除阻碍，继续征途。

在我们玩游戏的时候，经常会不择手段，不要说是用攻略，就是用修改器也在所不惜。目的只有一个，就是跨越一切阻隔，去欣赏这部作品。追求过程或是追求结果，当目的不同时，手段便也不同，恐怕不能一概而论。

对于攻略本身，我也有一些个人看法。我认为攻略应明确地分门别类。比如分成：情节型——要有文采，像讲述故事一样；将主要的对话翻译出来。流程型——用朴实平淡的语言叙述纲要，做提示用；难点解析型——不管全篇，只集中精力分析最容易出现问题的地方。不同的游戏适用不同的攻略。像没有汉化过的RPG，情节型的攻略就是最好的解药吧。

"优秀的攻略"＋"合理的使用"，是不会减少游戏的乐趣的，而是会帮助玩家们，走出困境，实现心中的梦。

……

记得我曾在暑假和朋友一同玩《FF IX》。临近结局，悠扬的音乐响起。我们都知道那将是一段经典的对白。而屏幕上的一行行日文却让我们茫然，只恨自己没有早打下几年的日语基础。

当时我突然想起身旁的攻略，朋友看着我，似乎明白了我的意图，放心地转过头去，按部就班地操纵着手柄。而我就按着攻略上所写的，配着那悠扬的音乐，一字一顿地朗读这段经典的台词。

那种感觉是无法形容的，我从未那样地激动过，仿佛我们不再是屏幕前的旁观者，而是真正地融入了屏幕那边的世界，身临其境地感受那段催人泪下的重逢。

……

就像那篇文章所说的："精通日语的人大多都不爱游戏。而玩家们又不可能为游戏去精通日语。"这也许是一个遗憾吧。正如生活中有着无数令我们无奈的事情，但我们所能做到的，并不只是叹息，而是运用智慧，在无奈中，尽最大的可能去弥补遗憾，创造美好。

小编小论

由于慕容非对SQUARE极有好感，因此由于避嫌就不能够发表什么议论了。

正如前言所说，我知道今后再也不会有像《FF VII》般让我感动的游戏出现了。但这并不完全是游戏本身的原因，风景虽好，无心玩赏，自然会觉得失望。只是还是应该看到自身的变化才下结论吧。

新生号

久违了！



自说自话

热爱“游戏动漫园”这个栏目的朋友们，久违了！不是D·S偷懒，主要是因为受不喜爱“动漫”的“游戏死忠们”的欺压，并且前些时谴责该栏目的呼声已经达到令人发指的地步，真是深深地……深深地伤了D·S的心。好在目前超绝美形的D·S风格高尚，不与他们斤斤计较，并且在一众真心迷恋“游戏动漫园”的朋友们的无私帮助下，自己潜心考虑了该栏目的定位并精心搜集了最新最酷的“动漫新闻”，才使得这个栏目终于又和大家见面了！！

为了不辜负大家的期待，今后的“游戏动漫园”将采取隔期刊登的方式同大家见面，即一月一次！当然如果大家真心拥护这个栏目的话，每期都同大家见面也不是没有可能，一定要寄读者调查表啊！D·S制作的新版“游戏动漫园”今后将会以两种不同的形式同大家见面，原来的“动漫游专题”（即“动漫游研究类”文章）还会不定期出现，而新加入的“漫动作”小版块会报道最火辣的各式各样的“动漫新闻”或动画名厂及著名漫画出版社的介绍；新加入的“游牧民”小版块会介绍最新的根据动漫名作改编的游戏作品。

希望大家通过欣赏新版的“游戏动漫园”，能够充分发表自己的意见，以便D·S今后改进。

漫！动！作！

GAINAX挑战TV动画界的顶峰！

透过《飞跃巅峰》、《冒险少女娜汀亚》、《新世纪福音战士》、《他与她的事情》等出色的作品，“GAINAX风暴”便已经席卷了整个日本动画界。到了现今2001年，GAINAX公司决定再度进军日本TV动画界，计划一连推出3部全新的动画作品，它们分别是动画作品《阿部野桥魔法☆商店街》、《AUTOMATIC MAIDEN》以及漫画作品《忘却的旋律》。

上面所提到的两部TV版动画作品，是由当年拍摄剧场版动画名作《王立宇宙军～奥尼亚米斯之翼》的山贺博之先生亲自监督，另外在《忘却的旋律》中他也担任策划和原作者的职责。自从14年前的《王立宇宙军～奥尼亚米斯之翼》后就一直再没有看到山贺先生所监督的作品，到底是什么原因呢？相信从他今年所监督的这3部作品中，也许会得到答案。

阿部野桥魔法☆商店街（TV动画，即将放映）

STAFF

监督：山贺博之

故事构成·剧本：山贺博之、あかほりさとる

人物原案：鹤田谦二

人物动画监督：平松祯史



STORY

依据“阴阳道”而设计出来的阿部野桥魔法☆商店街，在即将拆毁的一瞬间，被封引着的咒术所影响而自行“暴走”。在商店街出生长大的少年圣志和少女ARUMI，因为受到那股力量的冲击而进入了时空另一端的异世界……

这是一部具有内涵的“异色”动画作品，角色之间的关系处理相当微妙，对人物的心理刻画也非常深刻。

AUTOMATIC MAIDEN（TV动画，秋季放映）

STAFF

原作：中山文十郎

监督、系列构成：山贺博之

人物设计：高村和宏

动画制作：GAINAX、SHAFT



STORY

为了对抗宇宙侵略者而制造出来的人造人战士——MAHORO，由于连场激烈的战斗使她的寿命逐渐缩短，然而为了向上司的儿子玫里优报恩，决心以佣人的身份奉献出自己余下的“生命”。对于MAHORO无微不至的照顾，优的内心产生了难以言喻的复杂感情……

一部很有想象力的动画作品，由于登场角色较少，因此对于主要人物的刻画均非常细腻，充分体现了日式动画能够准确把握生活实感的特色。

忘却的旋律（预定今年冬季开始在月刊《少年ACE》上连载）

STAFF

计划、原作：GAINAX、山贺博之

故事策划：夏户洋司

漫画：片仓真二

STORY

在魔物所支配着的异世界中，原本教授魔物击退法的学园所传授的技巧并非能在实战中使用，而只重视精神理论方面的培养。主人公博卡利用一次偶然的机会遇上了跟魔物战斗的真·战士——黑船，其后受到感化而放弃了安定的学园生活，毅然走上了战士之路。

比较老套的故事构架被重新包装，想来在GAINAX的精心打造之下，再加上片仓真二的洗练画风，一定会大受欢迎！

GAINAX作品简介

1981年：《DAICON III OPENING ANIMATION》

1983年：《DAICON IV OPENING ANIMATION》，其后设立GAINAX。

1987年：《王立宇宙军～奥尼亚米斯之翼》

1988年：《飞跃巅峰》



1990年：《冒险少女娜汀亚》

1992年：《您的VIDEO》

1995年：《新世纪福音战士》

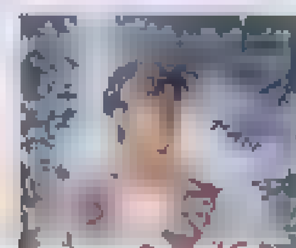
1997年：《剧场版 新世纪福音战士 Death&Rebirth》

《剧场版 新世纪福音战士 Air》

1998年：《他与她的事情》

2000年：《FLCL》





推片推荐

幻想魔传最游记 REQUIEM～被挑选者的镇魂歌

目前在日本超人气的峰仓和也的漫画作品《幻想魔传最游记》，将会在今年夏天推出其动画剧场版，而这个剧场版将会为观众诠释一个与原作剧情完全不同的新故事。预计剧场版中会加入两名新角色，并且6月24日还会在日本举行一个有关这部作品的新闻发布会。由于到目前为止还没有正式公布剧场版的故事概要，相信只有等到新闻发布会之后才能了解这部作品的真面目。

GENSOMADEN SAIYUKI
THE MOVIE
IN THEATERS SUMMER 2001



通灵王

最近人气度飙升的武井宏之的漫画作品《通灵王》终于决定制作动画，并且于7月4日开始在日本放映。故事的主角是一位名为麻仓叶的13岁少年，他一直都在努力修行，为了成为“通灵王”。有一天叶与同伴到了出云（地名），遇见了600年前的侍灵阿弥陀丸。这位被称为“传说之侍·鬼神”的阿弥陀丸拥有超强的通灵力量，叶的命运也因此而改变……

角色介绍

麻仓叶

本作的男主角，他是一名性格开朗、有情有义的少年，所持有的守护灵就是阿弥陀丸。

阿弥陀丸

原本是600年前被处刑的武士，后来成为叶的守护灵，忠心耿耿地效忠于麻仓叶。

恐山安娜

叶的未婚妻，表面很坚强，但其实是一个内心脆弱的女孩子。

小山田真太

个头矮小的他，为人很重义气，为了朋友可以不顾一切，但他本身却是一位很有钱的少爷。

道莲

所持有的守护灵是古代中国的武将——马孙，最初性格非常固执，后来被叶感化后，才懂得为身边的人着想。

木刀之龙

本名梅宫龙之介，从外表上看像个流氓。但其实是一个好人，他的守护灵是蜥蜴郎。

麻仓叶　恐山安娜　阿弥陀丸　道莲

星之海洋EX

相信作为一个标准的“RPG迷”不可能不知道《星之海洋》吧，由于该作品受到了各方面的好评，所以其动画作品《星之海洋EX》TV版在今年4月份便已经开始在日本播放。为了满足其超级FANS的收藏癖，最新的DVD版《星之海洋EX》和CD都即将在7月份上市，千万不能错过了！

TV版的故事所描述的是主角古洛多原本是地球联邦军的英雄——肯尼提督的儿子，由于某惑星上出现了奇怪的磁场而跟随父亲前往调查，虽然途中遇上了陨石群，但众人总算平安到达出事星球，在调查的过程中，古洛多由于不听从父亲的命令而不慎被神秘的力量吸进了异世界“艾古斯比路”。当古洛多醒来后更因解救了蕾娜而被她误认为是拯救世界的勇者，虽然对于充满梦想的少女而言是残忍的，可是古洛多仍直接在蕾娜面前否认自己就是传说中的勇者。一心为了寻找返回原来世界的方法而展开旅程的古洛多又会遇上什么危险？蕾娜又如何面对古洛多呢？想了解这款RPG名作的玩家赶快行动吧！

动漫特攻队

“动漫迷”每年的盛事

不知不觉又到了暑假，动漫迷每年的盛事又要开始了！可能喜爱游戏的朋友都知道游戏界的盛事“TGS”，而喜欢“动漫”的朋友也应该知道动漫界的盛事“Tokyo Character Show”（简称“TCS”）。于“TGS”相映成趣的是“TCS”每年也举行两次，分别在夏秋两季进行展出，而每次都会吸引多达8万人左右前来参观。“TCS”可以说是日本最大型的动画、漫画、游戏爱好者交流的盛会，由于日本在“动漫游”方面处于亚洲地区的最高水平，因此对于国内的“动漫迷”如果能够有机会参加这样的盛事，一定终身难忘吧。今年的“TCS”将在7月21日开幕，地点仍然设在东京幕张MESSEN举行，目前已经有超过60家顶级的出版社、游戏厂商、手办厂商以及资讯服务公司参加这次盛会，如果暑假有机会到日本游玩的话，一定不要错过了！

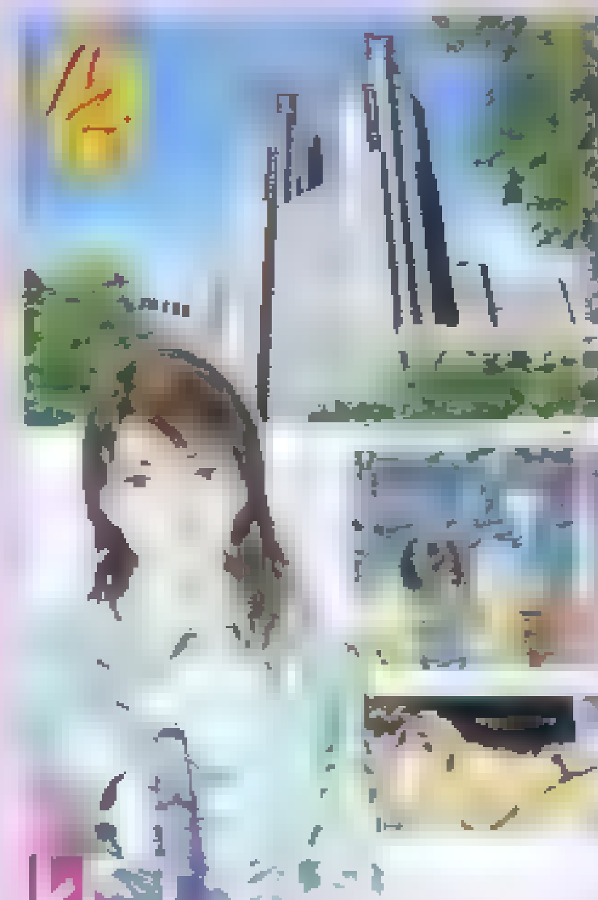
天树征丸＋佐藤文也全新力作《侦探学园Q》

说起推理漫画的No.1相信除了《名侦探柯南》就是大名鼎鼎的《金田一少年的事件簿》了。自《金田一少年的决死刑》之后，这部伟大的推理漫画便正式完结了，而经过短暂的休息调整后，天树征丸和佐藤文也再度联手在《周刊少年杂志》上刊登最新的推理漫画《侦探学园Q》。这一次的主角跟金田一差不多，学习成绩不好，但却有非一般的侦探头脑，名字就叫Q，他是一名初中3年级的学生，可是他的成绩就连普通的高中都考不上，但Q的志愿却是成为一名出色的侦探。一天，Q前往一所专门培训侦探的学校——团侦探学园面试，而这所学校的创办人名叫团守彦，是日本现今惟一被准予持有枪械的名侦探。Q在前往团侦探学园的途中，遇见了女主角——美南惠，虽然她的侦探头脑不如Q，但她却拥有超强瞬间记忆的能力，同样也是前往团侦探学园面试。考试的题目并非像一般的问卷那样，而是一宗充满悬疑的模拟案件。究竟Q能否成为团侦探学园的学生呢？赶快去看吧！

冴羽獠重出江湖！《ANGEL HEART》闪亮登场！



著名漫画家北条司先生在《非常家庭》连载完结之后便开始潜心筹备一部全新的漫画作品。今年5月15日，在“新潮社”刚刚创刊的漫画周刊《Weekly Comic Bunch》上出现了一部名为《ANGEL HEART》的作品，它就是北条司先生的最新力作，更令人惊喜的是《ANGEL HEART》中的登场人物竟然同超级漫画名作《CITY HUNTER》有藕断丝连的关系，因为冴羽獠又出现在“漫画迷”的眼前！故事的主角是一名女杀手，被称为拥有美艳外表的“人间兵器”——GLASS HEART，到底她的身世隐藏着什么秘密呢？根据目前的连载内容来看，2000年5月，牧村香在与冴羽獠订婚前夕为救一小孩而发生车祸死去，但她的心脏却移植到了本篇漫画的女主角身上，结果再度与“城市猎人”相遇。女主角身为职业杀手，在每次执行暗杀任务时身体里似乎都有一种声音在阻止她。作者这样安排，难道是要让女主角与冴羽獠演出一幕“隔世情缘”的精彩剧集？



月报

“集英月报”这块小天地将主要介绍最新的日本漫画单行本、画集以及其它资料集的出版情况，希望得到漫画迷的喜爱，开阔你们眼界！

本月可以说是D·S破财的一个月，因为……因为有好多漫画要买啊！当然这主要集中在集英社的漫画单行本上。首先就是苦等了近两年之久的究极的幻之经典《BASTARD！！》的第22卷终于出版了！哈哈哈哈……（D·S：快要狂笑至死了，这是一部即使倾家荡产也要买的漫画，陪伴我终身的本命之书！！）接着就是拥有“鬼才”之称的荒木飞吕彦的经典名作《JOJO冒险奇遇 PART6 第7卷》也要发售了！还有高桥和希的经典名作《游戏王 Vol.24》、森田正则的《ROOKIES Vol.15》、和月伸宏的最新作《GUN BLAZE WEST Vol.1》、松枝尚嗣根据《女神异闻录》改编的漫画《罪与罚 Vol.2》等等都会在6月4日上市。另外在6月19日还有高桥阳一的超名作《足球小将 ROAD TO 2002 Vol.1》、荻野真的新作《拳铳神 Vol.3》、擅长画美少女的漫画家大暮维人的名作《天上天下Vol.6》、由漫坛新人仙道ますみ描绘日本白领阶层社会百态的《あい。Vol.5》等等。另外7月4日还有超人气的《ONE PIECE Vol.19》和武井宏之的《通灵王 Vol.15》发售！

讲坛社方面除了最近发售的由森川ジョージ制作的拳击漫画名作《第一神拳 Vol.57》和藤泽亨在国内人气很高的名作《GTO Vol.20》，即将发售的有神崎将臣的暴力美学名作《钢～HAGANE～ Vol.10》和7月17日推出的赤松健的恋爱漫画名作《LOVE HINA Vol.12》。





凌波丽育成计划

20世纪最受欢迎的幻之动画名作《新世纪福音战士》（《新世纪EVALNGELION》）虽然已经完结了，但是直到现在还有大批的“动画迷”支持，最近制作这款动画作品的GAINAX公司就在电脑上推出了一款以片中的女主角之一凌波丽为主角的育成游戏。这款游戏由于制作水准比较高，因此刚一上市便被众多“饥渴”的“EVA FANS”抢购一空，足以见得凌波丽那独树一帜的角色魅力。



这款游戏的基本系统和一般的育成游戏分别不大，玩家要在一年时间内作为凌波丽的监护人，为她制订每周的日程表。当重大的节日来到时，便会根据育成的程度和趋向的不同而引发众多特殊事件，最后当这一年结束之后，就会根据凌波丽的最终数值来决定ENDING的内容。不过，由于这是一个由原作故事背景作为基础的游戏，因此在故事发展上会有一定程度借鉴原作的情节来进行，从“使徒来袭”到“送新ID卡给凌波丽”的小情节，各位玩家都会在游戏中一一发现，而且更有可能使这些原作剧情出现微妙的变化，绝对精彩！

该游戏大约设置了近30种不同的结局，全部都会根据“爆机”时凌波丽的状态值来决定，相信玩家每次育成的结果也会有很大的不同吧！下面就是其中几个经典的结局，让我们一起看看吧。



留学生　大学重考生　随军护士
修女　新任女警　风纪委员
暴走族　一级偶像　国际女星
百货公司屋顶剧场演员　同人组织成员　COSPLAY偶像
剧场版凌波丽　偷偷结婚　在朋友的祝福中结婚

娜可露露—从他那里得到的礼物

这是一款以SNK的超人气格斗游戏《侍魂》中的可爱女孩娜可露露为主角的AVG类游戏。故事设定在原作的一代和二代之间，主角（玩家所扮演的角色）将会同可能已经预知自己的命运（死亡）的娜可露露一起生活，体验娜可露露和莉姆露露在日常生活中的感人故事，剧情当中所涉及的人类对自然的热爱以及恋人之间真实的情感都是这款PC游戏最吸引人的地方，喜欢娜可露露的朋友请千万不要错过！



至爱排行榜



大家好，我是纱迦。因为慕容非这厮正忙于他那长达几十页的《最终幻想VII》攻略，所以这期的排行榜就由我来代他做上一做。事实上，整个编辑部里像这样古道热肠、见义勇为的人除了我，还真难找出第二个来。其实我也很惨，手头上还有《索尼克大冒险2》这个很有点难度的游戏要写攻略呢。不过看在慕容非曾当过我几天师傅的份上，就算了吧。（不过一顿饭是少不了的）

仿佛是在迎接我们的《最终幻想VII》攻略似的，《最终幻想VII》终于上榜了。而《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》果然不愧是PS上最后的大作，从期待游戏榜上刚爬下来就又爬上了至爱流行榜，并把《生化危机3》一脚踹了下来。唉，连吉尔也救不了它呀。由于《索尼克大冒险2》已经发售，所以在期待游戏榜上没有它的名字。而又因为它发售日期太晚，所以至爱流行榜上也没有它的名字。不过相信这也是迟早的事。



期待游戏榜

游戏名称	期待度
最终幻想X	22%
莎木II	16%
合金装备2 自由之子	14%
生化危机4	6%
寂静岭2	5%
超级机器人大战α for Dreamcast	4%
鬼泣	3%
CAPCOM VS SNK 2 百万之战2001	2%
皇牌空战4 破碎的天空	2%
死或生3	2%
其它	24%



至爱流行榜

游戏名称	流行度
最终幻想VIII（PS）	12%
莎木（DC）	7%
世界足球实况胜利11人2000（PS）	6%
合金装备（PS）	5%
超级机器人大战α外传	5%
永恒传说	5%
樱大战3	5%
最终幻想VII	5%
最终幻想IX	4%
泪之腕轮传说 尤托那英雄战记	4%
其它	42%







日本半月间销量榜

游戏名称	半月间销量	累计销量
梦幻之星在线 Ver.2	108411	108411
泪之腕轮传说 尤托那英雄战记	76589	307077
实况力量全职业棒球2001	62277	62277
真·女神转生	54655	54655
疯狂出租车2	50987	50987
GT赛车3 A-规格	36547	979094
From TV animation ONE PIECE 梦之路飞海盗团诞生！	33235	195991
超级马里奥 ADVANCE	25646	570370
From TV animation ONE PIECE 大作战！	25399	351419
とっとこハム太郎2	20708	259997

读者妙语

至爱人物点评　克莱尔、吉尔——人见人爱，不知婚后是不是会像游戏中那么厉害（纱迦　很有可能　不过能娶到她们的人相信也绝非等闲之辈）

浙江嘉兴任霏

至爱人物点评　莉诺雅——不带杀气的脸（纱迦：很独特很到位的评价，与我心有戚戚焉。）

广西南宁潘俊

至恨人物点评　追踪者——生得讨厌，死得活该！（纱迦：说得好！道出了广大《生化》迷的心声）

贵州贵阳吴曦

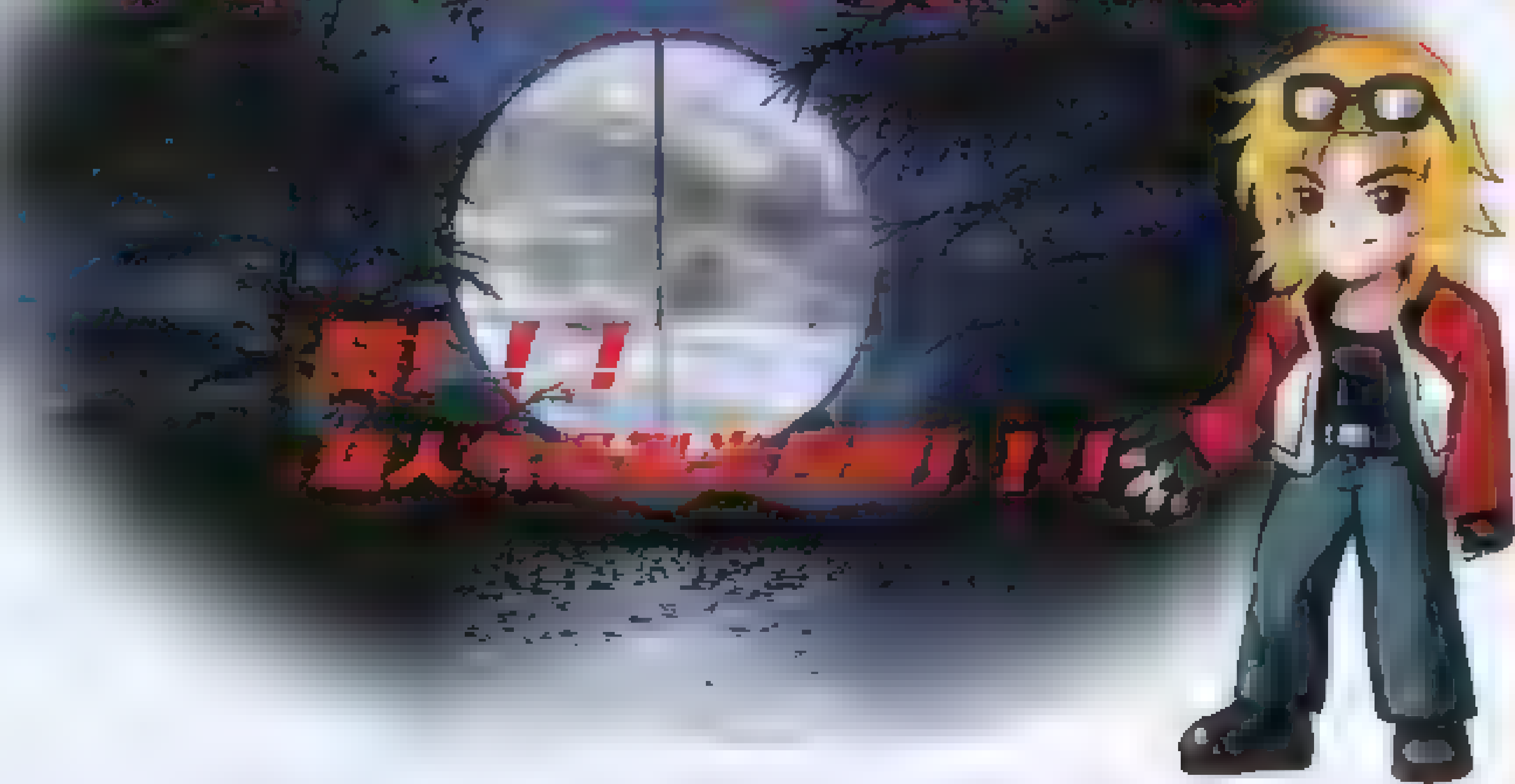
最不可思议的事情　小学时，不管我在多么隐蔽的地方去“搓币”，都会被我老妈……（纱迦：的确很惨，不过看你的年龄似乎苦日子还没有熬到头）

一位名叫罗磊的读者

最不可思议的事情　午夜1点起床偷偷打机，连续半年　竟然没被老爸发现。《最终幻想VIII》、《生化3》就在此惊心动魄的环境中爆机。（纱迦　和我小时候很像，最后因一次通关后的忘情欢呼而露馅。）

一位语焉不详的读者

读编往来



写在前面的话

哈哈哈，纱迦的小编形象终于出来了！呶，就在左边，作者就是那条“鱼”(或称美人鱼)，大家觉得如何？虽然离本人还有一定距离，不过总算是画出了几分风采。本来还有一只泡泡的，可惜被LIKY抢走了。

为了加大与读者的接触面，纱迦决定开辟一个地方用来回复读者的短信，名字暂且先定为“读来编往”吧，如果大家有好名字的话，纱迦自然也会笑纳了。这次是纱迦第二次负责“读编往来”栏目，还没有形成自己的风格，目前只能来个“邪规纱随”。“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”，希望广大读者能对这个栏目有好的建议。如果有好的建议，那就……要知道，每月抽奖都是由纱迦来全权负责的哟！明白了吧？

读编通信选登



巾帼不让须眉

难道游戏是男生的专利吗？是也罢，不是也罢，都算了。但是，难道提建议也成了男生的专利了吗？别以为你们众小编都是男生就可以欺负女生了，告诉你们吧！别太小看我们女生，我们也不见得比男生弱，有本事来与我们比一下，看谁比较强一些。小女子《生化3》的记录只比世界纪录慢7分15秒，《洛克人4》可以一条命都不死通关，《心跳》从来不约会也没哪个女生不甩账，《死或生2》可以在一小时内击败48个人。本来还想说的，但想想还是算了。小女子由于最近忙着大考，没时间招呼你们，待考试结束后再来与各位算帐。邪魔天使，为什么不听听我的建议？好，你过分，我要把你钉在门上，当门神避邪。

以上是贵州贵阳的邓楚炫小姐在调查表上的发言，纱迦看后简直义愤填膺，谁说游戏是男生的专利？纱迦就看见过不少达人级女生。事实上游戏是没有年龄、性别、种族之分的，只要你玩得好，一切都OK。而且女生反而应该更具有气势，因为看到一个游戏玩得很好的男生，人们顶多只会惊奇一下，但是如果这位高手是位女生，那给人的感觉简直可以用“震惊”两个字来形容，接下来肯定是佩服得五体投地啦。顺便告诉你，当年纱迦玩起街机来可是当地一景哟！

邓小姐可能是火气太大了，只顾遣责我们没有听她的建议，却只字不提自己的建议是什么。还有一点要澄清的是，编辑部里虽然是以男生居多，但也绝对不至于都是男生，只不过“虚名于我如浮云”，大家都淡泊名利，不想在这方面大做文章而已。大家要真有兴趣，不妨猜猜看，不过LIKY非候选人也。(注：为了加上这一句，LIKY可是出了不少血哟！)

为了忘却的纪念

纪念半月刊前的油细鸡食用技术君

中华人民共和国五十二年六月二日，就是余购入油细鸡食用技术6月B号的那一天，我遇见另一个自己前来问我：“先生可为油细鸡写了一点什么没有？”我说没有，他就正告我：“先生还是写一点罢，毕竟先生现在受过半月刊的油细鸡之骗。”

我向来不惮以最坏的恶意来推测油细鸡的，然而事实经常出乎我的预料，实用的口号喊得太响亮，以至于华而不实的成份过于养眼地尴尬起来，虽然6月B上有我的来信，虽然兴奋会洗刷一切，然而就在那即将淡去的绯红中，我仍然清晰地看见了纱迦，看见了编辑部的“八卦”，接下来就是出离愤怒的痛苦，没有眼泪的悲哀，何况还不失时机地发现，“游戏动漫园”、“日语教室”已经阵亡许久了。

贪官借着友情霸占版面，穷者流泪黯然神伤。别告诉我D·S和SOUL是忙于他事而无暇顾及。因我相信他们的精力，是永远榨不干的。

真的勇士，敢于直面满篇的废话，敢于正视感冒的小狗，敢于不问质量地掏钱，敢于忍受寂聊的折磨，敢于面对捉摸不定的出版日期，敢于写信时忍住杀人的欲念，敢于等待遥远的期盼，敢于承受只能怀旧的遗憾，敢于只听一首《Yesterday Once More》。

然而，自盘古开天辟地到克林顿勇泡莱温斯基，从恒古到永远，勇士和平民的比例终究那么悬殊着，也无人惜从教坠。敢于面对人生苦难的勇士，所坚定的信念，我不曾随便地发现，更多的是牵涉的理念和不得不牵涉的理由：精彩是永远在变的。华丽的背后如果缺少实在，那不如寻求实在或着更华丽的事物。

于是勇士留了下来，非勇士走了，然而勇士的心，也走了。为了勇士的信念，勇士的肉体在忍受着磨难。但勇士是人，原始的欲求使他的心飞走了，怀着憧憬，怀着希望，也有一丝的无奈。回首肉体的时候，忍不住要滴血。

也许是有始无终的缘故，爱好杂志的我一直不能专注于一种杂志，不料初见油细鸡时的美丽，和美丽背后的重力，使我毅然决心要将油细鸡进行到底。我不是勇士，我不是凡人，我是偏爱哲学的疯子。疯子的信念，也许比勇士来得更坚定、更有激情。

然而，像世界上大多数的感情一样，太专注往往适得其反，叫人分外得看出一些短处来。

街市依旧太平，时间永是流逝。迁移者在苟活中会依稀看见微渺的希望。真的勇士，将更奋然而前行。

呜呼，我说不出话，但以此纪念半月刊前的油细鸡君。

刘伟

邪魔天使回复：看完刘伟读者的来信，我心内大起知己之感，真朋友才会这样有条有理地批评呀！而且说得很中肯但又绝非纯粹的发泄怒气。看来我们又多了一个诤友，我和纱迦应为此而浮一大白。(我从不喝酒，以茶代酒好吗？)不是我们喜欢被读者骂，但我们真的想看到更多中肯的批评。我们从来都明白自己做得很不够，读者来信是我们……迷途时的指南针，偏航时的灯塔，暗夜时见到的启明星……

刘伟读者给我印象最深的一句话是：“一切为了你们的灿烂，我愿做影子。”你太伟大了，我……我……我想说，一切为了读者的感受，我们愿做沙袋。(不爽的时候请尽情海扁一通，这是因为我真心想知道大家的不满，但绝无受虐嗜好。)我们的出版日期并不是“捉摸不定”的，只是书摊进货时间不定吧！

一位莘莘学子的心声

下面是江苏傅辉读者的长信，大家要有心理准备。

Hi：

《游戏机实用技术》，展信悦！知否，知否？明媚春光不及你的片言只语，苦苦守候你的到来，却被告知还需忍受15天的相思之煎熬。无奈，提笔诉衷肠。

虽说“两情若是久长时，又岂在朝朝暮暮”，但是，你可知道，认识你没多久，我就学会了走路时踢着石子儿，甚至……甚至……甚至在错过了第31期的你的寒夜下清泪滴滴……不知不觉间，蓦然回首，才发觉灯火阑珊处的你已成为我学习的动力、精神的支柱乃至生命的源泉。有你的日子天空不再阴晦，想你的时候时间也停下了匆匆的步伐。

或许我是在不该爱的时候爱上了一本不该爱的书吧，曾经一度对你爱不释手，一遍又一遍地欣赏一期又一期的你。最终，我的文化成绩一落千丈，在一次联考之后，不得不噙着泪将你束之高阁，一头扎进abcxyz中。古语有云：“书中自有颜如玉，书中自有黄金屋” 。为了忘却你，我埋头苦读，希望能让黄金屋转移我的注意力，又梦想让颜如玉来代替你萦绕在我身边的婀娜身影。然而，在雨姑娘的陪伴下听了一首《困砂》之后，才发觉对你的刻骨的相思犹如那出鞘的修罗刀，又似那上弦的爱之箭，，不得不发。“越会想他越会使你心乱如麻”，《困砂》中的一句歌词诠释了我此时的心境。

《游戏机实用技术》，真的对不起，面对高考，软弱的我不敢对你轻言爱字，瘦小的我还担负不起爱的重担，我不敢像尔康对紫薇那样“山无棱，海无涯，天地绝，才敢与君决”，也不敢如令狐冲对任盈盈那样“这世上我只有你了”，更不敢效仿徐志摩对其妻小曼那样“想你，念你，盼你，望你——我的惟一”。我……原谅我的无能吧，我只能默默地思念着，轻轻地祝福着，悄悄地盼望着，思念你的文字、你的图案，祝福你的未来、你的前程，盼望你的到来和你我的相聚、相知、相惜。一声阳关三叠，谱出缕缕情愫；一阵高山流水，奏出悠悠心曲。在这思念的季节里，多愁的我审视自己，虽然此刻的心绪是“剪不断，理还乱”，但任谁都看得出，我的心被一根红线牵扯着，线的彼端在善感的你的手里，你轻扯几下，我立时觉得生疼生疼——它落泪了，滴血了，都是——为了你。

“胭脂泪，留人醉，几时重，自是人生长恨水长东。”轻吟李煜的《相见欢》，不知怎的想起了“书是人类进步的阶梯”这句千古绝唱。我以前经常嘲笑说这话的人，现在才明白他们的心境。《游戏机实用技术》，当我两天不见你时，那是怎样的一种刻骨相思啊。因为你，芳心未艾；为了你，肝肠寸断；想着你，孤枕难眠。相思已在我的心上犁出了痕，播上了种，开出了花，结出了果。

《游戏机实用技术》，真的感谢你，感谢你在我繁忙之际一次又一次地带给我阵阵慰藉。期盼你在众小编的努力下征服越来越多的少男少女的心。

爱你的人：傅辉（翔）

江苏省盐城市射阳中学高三（1）班

2001-06-16

好一篇不可多得的大杂烩文章！据纱迦不完全统计，这篇文章中引用的部分共达37处，上至秦少游，下至《还珠格格》。所谓“一山自有一山高，强中更有强中手”，傅朋友涉猎之广，见识之高，纱迦甘拜下风。看来你今年高考语文至少也得考个一百三四十分了。这封信给邪魔天使看后，很受好评，而且邪魔天使还亲自挥毫，写下“好同志”三字，可谓对他的最高奖赏！

屈指一算，告别高考已经有5年时间了。当年“三天一大考，一天一小考”的惨状已经随着一个又一个游戏的爆机而渐渐淡忘。高考的阴影越来越大，各位往日奋战在最前线的朋友们，要抓紧时间呀！人生只有这么一次机会，真是“人生能得几回搏”呀！放弃游戏是暂时的，属于战略转移。“我们今天的大踏步地后退，是为了明天大踏步地前进！”

傅辉读者还附上问题若干，邪魔天使所选的答案全是“A”。另外他还专门给邪魔天使写了一封信，语言中有很多含沙射影、指桑骂槐之处，不过我是不会计较的，因为等邪魔天使的剩余价值被榨干之后，他就要滚蛋了，哈哈哈！

Hi：

邪魔天使，“读编往来”一直是个不错的地方，发生在这儿的其人其事总令我捧腹。最近听闻你将淡出此地，甚感遗憾。不过，我知道你是不会忘记我们这些铁杆读者的，毕竟“落红不是无情物，化作春泥总护花”嘛！（纱迦：又来了！）

罗密欧说朱丽叶是“上帝在办事的途中遗忘了的天使”，我想你邪魔天使恐怕是那只被遗忘了的天使遇上小魔鬼之后产生的结合体吧，尽管表面上冷冷冰冰，但你实际上还是蛮善良可爱的。透过你那看似邪恶的外表，我感觉到了你那颗为读者服务的心。尽管你已宣布辞职，但是我们不会忘记你这位主持人的，不会忘记你“魔鬼的外表天使的心”。

邪魔天使，我相信你，你并没有以权谋私，真理和正义永远站在我们这边，那些“长舌夫”和“长舌妇”们是不会有好下场的。让我们抬起头，擦干眼泪，走过去，前面是个天！

祝福！

邪魔天使回复：我最近想起小学时写的一篇作文，那篇作文到底是什么内容我已经完全忘了，只记得自己写过这样一句：“这世界上的东西，只有失去的时候才会发觉它的珍贵。”那时，这样一句话对我来说是自己的真实体会，可是老师在作文上用红笔注明：“真的是这样吗？”我知道老师不能苟同我的观点，可是因为是自己的真实体会，所以是坚信这一点的。至于为何会有这样的体会，因为回忆的痛苦，我就不多说了。现在，我发现“读编往来”这个栏目在我心中突然变得不同往日的珍贵。一个多好的栏目呀！就这样让纱迦谋去了……还有，平时没有觉得自己有那么多的支持者，在我宣布不再主持“读编往来”栏目以后，突然出现了大量“邪魔天使的支持者”，心中的惊讶和感动不是一两句话能说清的。感谢每一个喜欢“读编往来”栏目的读者，我要对大家说声“谢谢”。同时也向不喜欢这个栏目的读者致歉，因为浪费了你们的金钱，搞坏了你们的心情……希望纱迦主持的“读编往来”能让更多的读者喜欢。纱迦是个好同志，上班从不迟到，也不多拿工资奖金，还不会在最后期限之后交稿，……请大家多多关照！

总第三十四期 读者调查表抽奖名单

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
天津	郝吉祥	江苏	于洲	广东	陈惠文
吉林	庄瑞智	广西	龙卓羽	陕西	向戈
江苏	陈栋	陕西	邢华	上海	刘明俊
江苏	史佳	上海	余孝栋	黑龙江	李维超
辽宁	鞠宏涛	山东	王菲	广东	张帆
湖北	徐岳文	重庆	范悦	贵州	周斌
浙江	徐臻	江苏	吕晓鸣	福建	蔡璇
广西	陈汝康	吉林	郭宇	北京	毕胜
上海	严俊	深圳	李希岚	浙江	陈钺
山西	梁晓麟	浙江	尚言政	福建	高健健

读来编往

本期纱迦向大家推荐一部游戏——DC的《索尼克大冒险2》，无论从哪方面看都称得上是绝作！实在是ACT游戏的绝品！如果你是SEGA迷的话，这个游戏是非玩不可的。如果你不是SEGA迷，这个游戏将会使你从此爱上SEGA！

广西梧州的贾加睿朋友来信问如何联系纱迦，其实纱迦一直都在编辑部里呀！大家只要按着我们杂志目录页下方的通信地址来信就可以了，因为纱迦很积极，每封信都会看的。如果大家有机密内容的话，就可以在通信地址后加上一个“纱迦收”或“纱迦亲启”，这样大家看了信封后就会很自觉地交给我，绝对不会私拆的。至于你那个问题，我在玩《打击者1999》时也碰到过，好像非要有人通关后才能用。只要有人通关，以后就OK了。（关机无妨）

黑龙江佳木斯的王洋朋友，你大老远地寄信过来，我们当然要认真看看了。看得出来你对电玩杂志市场很了解，而你对我们杂志的吹捧简直已经到了令人发指的地步，纱迦不敢将其登出。最后祝你高考成功！别考太好，清华、北大之类的学校就可以了。

上海的符诚成朋友（对吗？）为了吸引我们的注意力可谓绞尽脑汁，不过拜托你能够把名字写清楚一点。纱迦从个人角度来说很想让你中奖，可是……可是你也要给点专业精神吧。每次调查表抽奖都会抽出一些字迹潦草或是地址不详的读者，我们都替他们感到惋惜。大家以后写信和填调查表时一定要注意。

江苏的史晓伟朋友，你真是捧场呀。告诉你，那封信我也收到了。欢迎加入到《游戏机实用技术》的读者大军中来！街机游戏最麻烦的就是配图问题，SNK的游戏还好说，其它的就不好办了，所以现在纱迦积压了一大堆彩京游戏的技巧却无用武之地。至于称呼问题，随便即可。最后祝你考好！

轻松一刻

某日，晌午时分，新调查表送到。在众人同情的眼光中，LIKY马上一把抢去进行过滤。这是因为过去有太多的读者把他误认为女孩子，屡屡被我们嘲笑，所以养成了这个习惯，一见到对自己不利的东西马上销毁。

10分钟后，忽然从编辑部某个角落里传来一阵范进中举式的笑声。定睛一看，原来是LIKY在笑。只见LIKY手持一张调查表，一边看，一边口中大呼：“知己，知己呀！”纱迦好奇心起，夺过来先一看姓名：“吴喆——北京——还是个女孩子。”LIKY一听，更是大笑：“红颜知己呀！”吴小姐所言甚多，纱迦直奔主题，先找关于LIKY的部分。因为能让LIKY高兴的事只有一种，那就是有读者对他使用了男性化的称呼。而这次LIKY笑得如此开心，恐怕是在“哥”、“兄”之类的称呼前更有“猛”、“壮”之类的定语了。

纱迦仔细看了三遍，想笑但又不敢相信自己的眼睛，又交给慕容非看。慕容非只看得数行，便已捧腹。信上是如此写的：“LIKY，你是我的偶像。和小邪不一样，你是编辑部中的那**一点红**。你**巾帼**不让须眉，你是我们女性玩家的偶像。谁说格斗游戏女斗不过男？我们只不过略施了风度，也罢也罢，谁叫我们肚量大。是吧，LIKY？你可要加油，我可已经在组织LIKY亲卫队了。看**我们少女**的愤怒！”

等慕容非大声将信念出来后，全编辑部已是一片爆笑声了，只有LIKY浑然不觉。还是慕容非“好心”地点破了他：“巾帼是什么意思？”大家都屏住呼吸看LIKY怎么回答。只听LIKY反问道：“巾帼不是英雄吗？”

编辑部里一片沉默，然后在沉默中酝酿的愤怒一起发泄了出来：“给点专业精神好不好！”“连这都不知道，简直是丢我们的脸！”“死！！！”……

THE END

下期预告

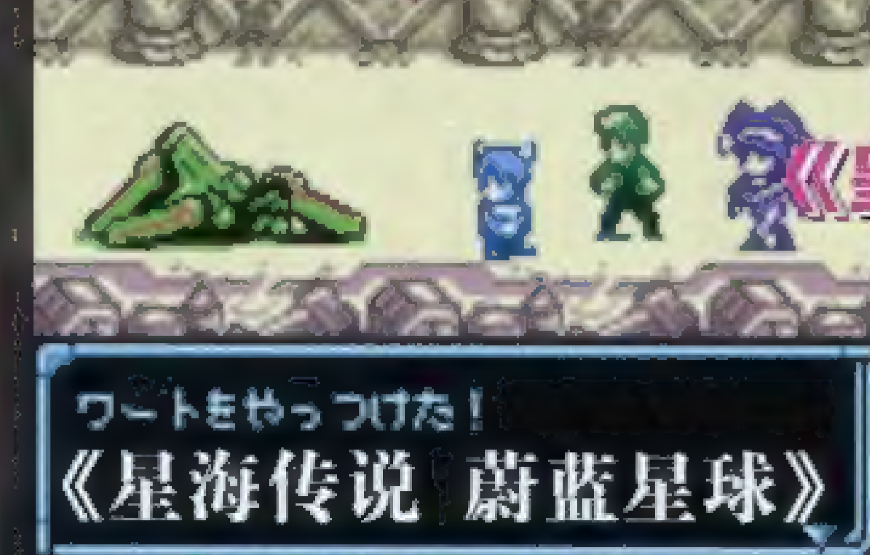




《铁拳4》新系统详细介绍



暑期游戏最新情报



《星海传说 蔚蓝星球》

详细攻略



《皇家骑士团 罗迪斯骑士》攻略前篇



《最终幻想X》世界观&系统进一步解析

15天后见……

高价回收原装二手片及各类游戏机
会员制后还可享受更低的价格。

上海游戏机地

品质第一　价格第一　信誉第一

欢迎全国各地的朋友前来邮购

凡在本店购买2张以上的正版游戏，可加入会员。

品名	价格
PS2 10000 型、15000 型、18000 型、30000 型、35000 型	超价值
PS2 原装 DVD 分量端子线	288 元
PS2 记忆卡	288 元
PS2 KeyBoardmania 控制器	780 元 连游戏1190元
PS2 Beatmania 控制器	880 元 连游戏1380元
PS2 Drummania 控制器	690 元 连游戏1090元
PS2 Para Para Paradise 控制器连游戏	1290 元
PS2 GT3	490 元
PS2 KeyBoard Mania	530 元
PS2 BeatMania II DX4th	550 元
PS2 决战 II	550 元
PS2 实况 5	530 元
PS2 魔剑爻	560 元
PS2 保镖	530 元
PS2 铁拳 TT	480 元
PS2 ZOE	550 元
PS2 生与死 2HardCore	560 元
PS2 ARMORED CORE2-ANOTHER AGE	550 元
PS2 维罗尼卡（完全版）	550 元
PS2 鬼武者	550 元
PS2 毁灭	530 元
PS2 首都高 ZERO	530 元
PS2 生与死 2（旧版）	280 元
PS2 ARMORED CORE2（旧版）	280 元
PS2 极乐丸	380 元
PS2 奥运 2000	280 元
PS2 实况野球 7	280 元
PS2 永恒之戒	180 元
PS2 最终幻想 X （FF X）	7?? 元（可预定）
PS2 鬼泣	5?? 元（可预定）

品名	价格
PS2 寂静岭 2	5?? 元（可预定）
DC 原装白手柄	99 元
DC 原装 VMS	138 元
DC 原装振动器	128 元
DC 原装 VGA Box	98 元
DC 原装千禧限定版手柄	159 元
DC 全对应光枪	138 元
DC 黄金国之门	98 元
DC VR 战士 3	48 元
DC 索尼克大冒险	48 元
DC 电脑战机	98 元
DC GT 赛车	98 元
DC 斗魂烈传	68 元
DC 僵尸复仇	148 元
DC 大头拳击	148 元
DC 世嘉拉力 2	148 元
DC 东京巴士	198 元
DC 出租英雄No.1	198 元
DC Super Runabout	198 元
DC 太空频道 5	198 元
DC 生化危机 代号：维罗尼卡	298 元
DC 能量宝石 2	298 元
DC 漫画英雄 VS CAPCOM2	298 元
DC 生与死 2（美）	298 元
DC 街霸3.3	298 元
DC CAPCOM VS SNK	298 元
DC 刀魂	298 元
DC 人面鱼（连麦克风）	598 元
DC 哥斯拉	58 元
DC 百剑	398 元

品名	价格
DC 月华之剑士	398 元
DC GG 格斗 X（罪恶装备 X）	398 元
DC 梦幻之星 ver2	378 元
DC 格兰迪亚 2	498 元
DC 特大号	448 元
DC 基连野望	448 元
DC 樱大战 2（限定版）	498 元
DC 永恒阿卡迪亚	538 元
DC 生与死 2（日版）	548 元
DC 格兰迪亚 2（限定版）	548 元
DC 樱大战 3	568 元
DC SGGG	688 元
DC SGGG（限定版）	1399 元
DC EVA-E 计划（限定版）	588 元
DC 樱大战 3 限定版 A、B	来电咨询
DC 索尼克大冒险 2	440 元
DC 索尼克大冒险 2（限定版）	530 元
DC 机器人大战 α for Dreamcast	5?? 元（可预定）
DC 高达网络版	499 元
DC 莎木一章 横须贺	288 元
DC 火焰圣母	580 元
DC 井上凉子	520 元
DC 街霸方块	328 元
DC 卡片召唤师 2	440 元
DC 莎木 II	可预定，价格未定
PS9501 全套	880 元
PSone 主机（内置金手指）	980 元
PSone 原装光头	360 元
PSone 原装振手柄	98 元
PSone 专用记忆卡	25 元

品名	价格
GB、超薄 GB、GB 彩机	超值价
GBA（日产）	760 元
GBA 恶魔城（日版）	499 元
GBA 马里奥	328 元
GBA 蜜蜂大冒险	370 元
GBA 洛克人 EXE	368 元
GBA 叮当大冒险	368 元
GBA 拿破仑	328 元
GBA 快打旋风	378 元
GBA 皇家骑士团外传	378 元
GBA GTA	378 元
GBA 游戏王 5	450 元
GBA 龙战士	378 元
GBA 风之克罗诺亚	420 元
GBA 黄金的太阳	378 元
WS 主机	118 元
WS 主机＋机器人大战第三部	448 元
WS 主机＋铁拳	298 元
N64 日版机	699 元
N64 口袋妖怪	250 元
N64 大盗伍佑卫门	250 元
N64 飞龙之拳	180 元
N64-GB 连接器	140 元
N64 记忆卡	120 元
SONY E900MD	1990 元
SONY R900MD	2080 元
SONY MD2000	250 元
SONY 空白带	20 元

本店还有更多产品，版面有限无法一一刊登，详情请来电咨询。

本店特价产品	价格
DC 主机（日版 A、B 型；美版 A、B 型；欧版，目前有大量现货，可批发零售）	超值价
Hello ketty 版DC 包括（Hello kitty 正版片 × 2 + Hello kitty 键盘 +Hello kitty 手柄+ Hello kitty VMS + Modem）	2680
樱大战版DC 包括（樱大战正版片 × 3 + 樱大战手柄 × 1+ 樱大战 VMS × 1 + Modem）	1999

本店还可为您从日本、香港订购您所需要的最新产品，另可为您代办DC上网注册号，注册以后，您可在DC的国际互联网上尽情的与世界各地的玩家一起游戏。（注册号＋MODEM＋电话线 特价199元）

地址：上海复兴中路 277 号近黄波南路（原复兴中路 200 号中迅上海 DC 代理） 联系人：傅正
乘公交 17 路、24 路、864 路、109 路、23 路、18 路可到。
电话／传真：(021)53063358　13601790224　交通银行太平洋卡帐号：6014283011666880З

分店地址：上海闵行区七宝七号桥家贸市场内

让我们一起成为 游戏人

GAME PLAYER



上海 普陀区立名游戏机经营部

主营： PS2、DC、PS(型号齐全)、SS、GB、SFC、MD、FC 等机

服务： 齐全的周边配件，数千种游戏软件。
专业维修各类主机，收购、寄卖二手机，交换 GB、MD、FC 卡带，设立完善的二手交易区。
各类游戏机终身保修，1 个月内发现质量问题，包退包换。

每月一劫：
PS 各类旧机均可贴换 DC 主机(全新)
7 月 18 日至 8 月 20 日
仅 300 元

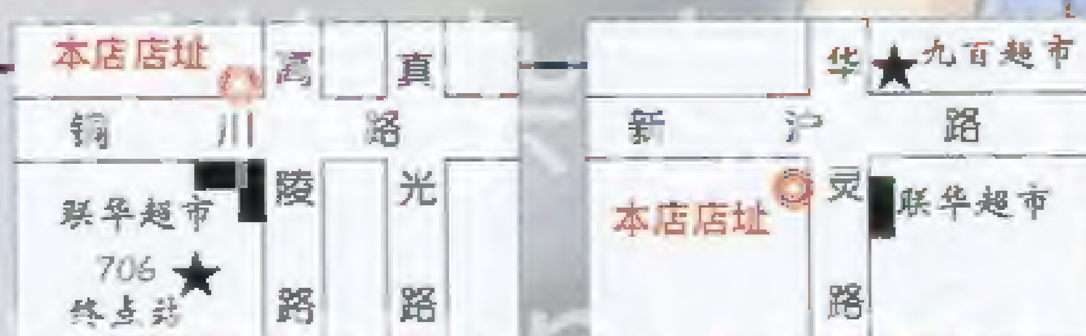
真光店 游戏机专业大卖场：各类主机，暑期特价，价格请来电咨询！

大华店 开设专业租赁（会员制）

注： 凡会员卡均可打折购买各类物品，会员均可免费维修，保养各类游戏主机及配件（不含零件费）。

本店征购 PS、DC 各类新款或改进版游戏
价格请面议　电话：13002121732

质量、服务、投诉监督热线　13002121732
真光店址：上海市铜川路 2016 号　咨询电话：021-52798344
大华店址：上海市华灵路 800 号　咨询电话：021-66374741





国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币 8.80 元